218,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VI. évfolyam 3. szám, 1995. március



Tipp! özön

MORTAL KOMBAT 2: Fatális és banális kivégzések és mozgások az Amiga verzióhoz.
SEGA & NINTENDO: Csalások, trükkök, kódok négy oldalon keresztül.

Vad! dolgok

ALONE IN THE DARK 3: Régi ismerősünk immáron a vadnyugaton idézi a szellemeket.
BIG RED ADVENTURE: A Nippon Safes Inc tolvaj triója "vadkeleten" próbál szerencsét.

MANGA! mánia

CYBERPUNK COLLECTION: Csúcspontjához érkezett a 3 részes cyberpunk filmösszeállításunk.
KNIGHTS OF XENTAR: Pikáns történet, brilliáns grafika és szuper játékélmény - kizárólag felnőtteknek!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. MÁRCIUS 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 21999.-

MD LION KING SET: MD II alapgép + LION KING + 2 db CONTROL PAD 24999.-

MD ALADDIN SET: MD II alapgép + ALADDIN + 2 db CONTROL PAD 23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD 17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül 8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND....11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 7499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 2 játék + hálózati adapter 22999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 34999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS....129999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER....149999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)...2499 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)...2999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER..3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0....9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER....7999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL....1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL ....1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)....9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK....7999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD ....1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER ....2999 Ft
SEGA MEGADRIVE - MAST. SYST. KONVERTER...3999 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)....3999 Ft
SNES CONTROL PAD ....2999 Ft
SNES USA KONVERTER....3200 Ft
SNES ACTION REPLAY V2.0 ....9999 Ft
SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER....6999 Ft
SNES SCART KÁBEL....1999 Ft
SNES HI-FI KÁBEL....1999 Ft
SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL ....999 Ft
SUPER GAME BOY....9999 Ft
HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) GAME BOY-hoz....5999 Ft
NES ACTION REPLAY....5999 Ft



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!"

2 lemezes akció/kalandjáték C64-re, díszdobozban, magyar nyelvű leírással csak

999,– Ft

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT
AMNIOS
APOCALYPSE
ARCADE POOL AGA
ARCHER MACLEAN S POOL
ASSASIN
AWARD WINNERS
B17 FLYING FORTRESS
BAAL
BANSHEE-A1200
BATMAN RETURNS
BEAU JOLLY COMPILATION
BENEATH A STEEL SKY
BENEFACTOR
BILL S TOMATO GAME
BIRDS OF PREY
BLOB
BOB S BAD DAY
BONANZA BROS
BRAT
BRIAN THE LION-A1200
BUDOKAN
CHAOS ENGINE
CRUISE FOR A CORPSE
CYTRON
DEATHBRINGER
DENNIS AGA
DESERT STRIKE
DISPOSABLE HERO
DOGFIGHT
ELFMANIA
EPIC
EUROPEAN FOOTBAL CHAMPS
EXCELLENT GAMES COLLECTION
F117 A NIGHTHAWK
F 29 RETALIATOR
FIELDS OF GLORY AGA
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FINAL FIGHT
GEARWORKS
GODFATHER
GUNSHIP
GUNSHIP 2000
INDY HEAT
JIMMY WHITE SNOOKER



JUNGLE STRIKE 4999Ft

KICK OFF 3
KILLING GAME SHOW
LAST BATTLE
LEANDER
LIFE AND DEATH
LINKS GOLF CHALLENGE
LOMBARD RAC RALLY
LOOM
LOTUS TRILOGY
MANIAC MANSION
MENACE
MICROPROSE F1 GP
MIG 29 SUPER FULCRUM
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSELL WORLD C.SHIP
NINJA REMIX
NIPPON SAFES INC.
ONE STEP BEYOND
OEPRATION STEALTH
OUTRUN EUROPA
OVERKILL AGA
PANZA KICK BOXING
PINBALL FANTASIES
PLAN 9 FROM OUTER SPACE
RISE OF ROBOTS
RISE OF ROBOTS AGA
ROAD RASH
ROBOCOP 3
RUNNING MAN
RVF HONDA
SECOND SAMURAI-A1200
SEEK AND DESTROY
SHADOW WORLDS



SHAQ FU 3999Ft

SIERRA SOCCER
SINK OR SWIM
SPECIAL FORCES
STREET FIGHTER 2
SUBWAR 2050
SUPER MONACO GP
TEAM 17 COLLECTION VOL.1
TENNIS CUP 2
TERMINATOR II ARCADE
THE GREATEST
THEME PARK AGA
TOP GEAR 2
TRIPLE ACTION VOLUME I
TRIPLE ACTION VOLUME II
TURBO OUTRUN
TURRICAN
TURRICAN 2
UFO AGA
UNIVERSE
WING COMMANDER
ZACK MCKRACKEN

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA
ALFRED CHICKEN
ALIEN BREED ÉS QWAK
ALIEN BREED TOWER ASSAULT
BANSHEE
BATTLE TOADS
BUBBA AND STIX
CANNON FODDER
CHAOS ENGINE
CHUCK ROCK
CHUCK ROCK II
D GENERATION
DANGEROUS STREETS
DEEP CORE
DISPOSABLE HERO
ELITE II
FIELDS OF GLORY
FIRE AND ICE
FLY HARDER
FURY OF THE FURIES
GUNSHIP 2000
HUMANS
IMPOSSIBLE MISSION 2025
INSIGHT TECHNOLOGY
INTERNATIONAL KARATE +
JOHN BARNES FOOTBALL
JUNGLE STRIKE
KID CHAOS
LAST NINJA III
LEGACY OF SORASIL
LITTIL DIVIL
LOTUS TRILOGY
MICROCOSM
MYTH
NIGEL MANSELL S WORLD CHAMP.
PINBALL FANTASIES
PREMIERE
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE
RISE OF ROBOTS
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION
STRIKER
SUBWAR 2050
SUMMER OLYMPIX



SUPER STARDUST 5999Ft

SUPERFROG
SUPER METHANE BROTHERS
SUPER PUTTY
SURF NINJAS
THE GROLIER ENCYCLOPEDIA



TOP GEAR 2 4999Ft

TROLLS
UFO
ULTIMATE BODY BLOWS
UNIVERSE
WHALE S VOYAGE
ZOOL
ZOOL II

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

C64 KAZETTÁK

3D POOL
ACROJET
AIRBORNE RANGER
ALTERED BEAST
ARMALYTE
ATOMINO
BADLANDS
BARBARIAN
BARBARIAN 2
BLASTEROIDS
BONANZA BROTHERS
CALIFORNIA GAMES
CASTLE MASTER
CHAMPIONSHIP WRESTLING
CRACKDOWN
CREATURES
DEEP STRIKE
DELTA
DEMON BLUE
DRAGONS OF FLAME

F-15 699Ft

F19 STEALTH FIGHTER
FINAL FIGHT
FLIMBO'S QUEST
FORGOTTEN WORLDS
GAMES WINTER EDITION
GO FOR GOLD
GREEN BERET
GUNSHIP
HAWKEYE
HEROES OF THE LANCE
HUNTERS MOON
INDY JONES AND LAST CRUSADE
INDIANA FATE OF ATLANTIS
ITALY 1990 SOCCER
LAST DUEL
LAST NINJA 3
LED STORM
LEMMINGS
MERCS
MICROPROSE SOCCER

MOONWALKER 699Ft

MULTIMIXX I
MULTIMIXX III
MULTIMIXX IV
MULTIMIXX V
MYTH
NIGHTSHIFT
OUTRUN
OUTRUN EUROPA
PIPE MANIA
QUEDEX
RICK DANGEROUS 2
ROADBLASTERS
ROBOCOD
RODLAND
SHADOW DANCER
SILENT SERVICE
SMASH TV
SOLO FLIGHT
SPITFIRE 40
ST DRAGON
STEEL
STEVE SNOOKER
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER II
STRIDER 2
STUNT CAR RACER
SUMMER CAMP
SUPER MONACO GP
SUPER SCRAMBLE
SUPER SPACE INVADERS
SWIV
TETRIS ÉS KIKUGI
THUNDERBLADE
TIGER ROAD
TURBO CHARGE
TURBO OUTRUN
TURRICAN
TURRICAN II
TUSKER
VENDETTA
WINTER GAMES

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK

GINORMOUS
-AZ IDEÁLIS MEGLEPETÉS: 20 JÁTÉK EGY DOBOZBAN
LINEKKER COLLECTION

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

GINORMOUS
-AZ IDEÁLIS MEGLEPETÉS: 20 JÁTÉK EGY DOBOZBAN
KIDS PACK
POPEYE COLLECTION
POSTMAN PAT COLLECTION

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

ACTION FIGHTER
ADDAMS FAMILY
ATOMINO
BAAL
BATMAN THE MOVIE
CABAL
CAPTAIN FIZZ
DAILY HORSE RACING
DALEK ATTACK
DEMON BLUE

DYNASTY WARS 999Ft

ELVIRA 2
ELVIRA ARCADE

F-16 COMBAT PILOT 999Ft

F19 STEALTH FIGHTER
GUNSHIP
HOOK
HUDSON HAWK
JAMES POND
JAWS
LEMMINGS
LETHAL WEAPON

LONG LIFE 999Ft

MEGA COLLECTION
MENACE
MOON SHADOW
NEWCOMER
NEW ZEALAND STORY
NIGHT SHIFT
OPERATION HORMUZ
OPERATION THUNDERBOLT
RAINBOW ISLANDS
RICK DANGEROUS II
SECURITY ALERT

NO LIMIT 699Ft

SHADOW WARRIORS
SLEEPWALKER
STEIGAR
STUNT CAR RACER
SUBURBAN COMMANDO

TETRIS ÉS KIKUGI 699Ft

THE UNTOUCHABLES
TROLLS
WINTER SUPER SPORTS 92
WRATH OF THE DEMON

DUÁL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

3D POOL
BIONIC COMMANDO
CARRIER COMMAND
INDY JONES AND LAST CRUSADE
INTERNATIONAL SOCCER
RICK DANGEROUS
RICK DANGEROUS 2
STUNTCAR RACER

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT
ADVENTURES OF DR FRANKEN
BATTLE BLAZE
BLUES BROTHERS
BONKERS
CASTLEVANIA 3
CRAZY CHASE
DOUBLE DRAGON V
FIRE POWER 2000
GEMFIRE
HARLEY
ILLUSION OF GAYA(ZELDA 4)
INTERNATIONAL TENNIS
JIM POWER LOST DIMENSION
JURASSIC PARK
KENDO RAGE
KING OF DRAGONS
LAWNMOVER MAN
MEGA MAN X 2
OPERATION LOGIC BOMB
P.PANTHER GOES TO HOLLYWOOD
POWER RANGERS
PUSH OVER
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL
TERMINATOR 2
THE UNTOUCHABLES
X KALIBER 2097
WIZARD OF OZ

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX
BARKLEY SHUT UP AND JAM
BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON
BIKER MICE FROM THE MARS
BLACKHAWK
BRUTAL
BUBSY
CHOPLIFTER 3
CLAYMATES
CLIFFHANGER
CYBERNATOR

DESERT FIGHTERS 6900Ft

DONKEY KONG COUNTRY
EARTH WORM JIM
EQUINOX
FLASHBACK
FULL THROTTLE RACING
GHOUL PATROL
INCREDIBLE HULK
INDIANA JONES GREATEST ADV.
INTERNATIONAL SUPER SOCCER
JUNGLE BOOK
LEMMINGS 2
LOST VIKINGS
MAGIC BOY
MAXIMUM CARNAGE
MEGA MAN X
MICKEY MANIA
MICRO MACHINES
NIGEL MANSELL
OUT TO LUNCH
PAC ATTACK
PARODIUS
PILOT WINGS
PITFALL
POWER DRIVE
R TYPE III
R.BELL ADV.POP AND TWINBEE II
RISE OF ROBOTS
SHAQ FU
SMASH TENNIS

SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 9900Ft

SOCCER KID
SPACE ACE
SPECTRE V
SPIDERMAN TV
STARWING
SUPER BATTLE TANK 2
SUPER BOMBERMAN 2
SUPER OFF ROAD RACING
SUPER RETURN OF JEDI
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPER TURRICAN
TERMINATOR II ARCADE
TINY TOONS
TINY TOON ADV.WACKY SPORTS
TROLLS
TRUE LIES
TUFF E NUFF

TURN AND BURN 9900Ft

VORTEX
WOLVERINE
WWF RAW
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS
ZOOL

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND II
BART VS JUGGERNAUTS
BILL AND TED
CASTELIAN
CRASH DUMMIES
DONKEY KONG
ELEVATOR ACTION
FLINSTONES 2
HOOK
JETSONS
KIRBYS DREAM LAND
LEMMINGS 2
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
OUT TO LUNCH
PAPERBOY II
POP AND TWINBEE
RACE DAYS
RODLAND
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)
SPANKY'S QUEST
TESSERAE
USHRA MONSTER TRUCKS
YOGI BEAR
WWF RAW

32X JÁTÉKOK

AFTERBURNER
COSMIC CARNAGE
DOOM
MOTOCROSS CHAMPION
SPACE HARRIER
STAR WARS ARCADE
VIRTUA RACING DELUXE

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ASTERIX
AWESOME POSSUM
BARNEY THE DINO
BATTLE TOADS
BATMAN RETURNS
BEAVIS AND BUTTHEAD
BELLE'S QUEST
BODY COUNT
BUBBA AND STIX
BUBBLE AND SQUEAK
CASTLEVANIA BLOODLINES
CHESTER CHEETAH II
CONTRA HARD CORPS
CRASH DUMMIES
DESERT STRIKE
DR ROBOTNIK'S MEAN MACHINE
DRAGON
EARTH WORM JIM
ECCO THE DOLPHIN
ETERNAL CHAMPIONS
F117 NIGHT STORM
FIFA SOCCER 95
GADGET TWINS
GLOBAL GLADIATORS
JAMES BOND 007
JOE AND MAC CAVEMAN NINJAS
KID CHAMELEON
KING OF THE MONSTERS II
LETHAL ENFORCERS 2

LION KING 9900Ft

LOTUS TURBO CHALLENGE
LOTUS 2
MADDEN NFL FOOTB.94
MAXIMUM CARNAGE
MC DONALD'S TREASURE LAND
MEGA BOMBERMAN
MENACER + 6 GAMES
MICKEY AND DONALD
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
MICRO MACHINES
MIGHTY MAX
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
NFL FOOTBALL94
NIGEL MANSELL
ONSLAUGHT
OTTIFANTS
OUTRUNNERS
PIRATES OF THE DARK WATER
POPULOUS 2
PREDATOR 2
PRINCE OF PERSIA
PROBOTECTOR
PSYCHO PINBALL
RISE OF ROBOTS
RISTAR
ROCK AND ROLL RACING
RUGBY WORLD CUP 1995
SHAQ FU
SHINING FORCE 2
SILVESTER AND TWEETY
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)
SOCKET
SOLDIERS OF FORTUNE
SONIC AND KNUCKLES
SONIC SPINBALL
SPARKSTER
SPIDERMAN TV
STARGATE
STORY OF THOR
STREETS OF RAGE
SUBTERRANIA
SUPER STREET FIGHTER 2
TECHNO CLASH
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TINY TOONS
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS
TOYS
TRUE LIES

URBAN STRIKE 9900Ft

VIEW POINT
WINTER OLYMPICS
WOLF CHILD
WOLVERINE
ZERO TOLERANCE
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY
ASTERIX
BATTLE TOADS
CHOPLIFTER 3
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
DR ROBOTNIK'S MEAN MACHINE
DRACULA
DYNAMITE H.
EXCELLENT DIZZY COLL.
FIFA SOCCER
GEARWORKS
GLOBAL GLADIATORS
GP RIDER
INCREDIBLE HULK
JAMES BOND 007
LEMMINGS
LION KING
MICKEY M. LAND OF ILLUSION
MORTAL KOMBAT 2
NBA ACTION
NBA JAM
RISTAR
ROAD RASH
ROBOCOP VS TERMINATOR
SIMPSONS
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)
SONIC SPINBALL
SPIDERMAN

STAR WARS 3900Ft

STARGATE
STREETS OF RAGE 2
TERMINATOR
USHRA MONSTER TRUCKS
WINTER OLYMPICS
WORLD CUP'94 USA
WWF RAW

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ANDRE AGASSI TENIS
ASTERIX
BATMAN RETURNS
BUGGY RUN
CALIFORNIA GAMES 2
COOL SPOT

DESERT STRIKE 3900Ft

DONALD DUCK+POLO+CASS.
DONALD DUCK
DONALD DUCK 2
GLOBAL GLADIATORS
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
MICKEY MOUSE 2
OTTIFANTS
POWER STRIKE 2

ROAD RASH 3900Ft

ROBOCOP VS TERMINATOR
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)
SONIC
SONIC 2

SONIC CHAOS 4900Ft

SPIDERMAN
SPIDERMAN RETURN OF S.
STAR WARS
STREETS OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUPERMAN
SYLVESTER AND TWEETY
WINTER OLYMPICS
WONDER BOY 3
WORLD CUP USA 94

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL
ECCO THE DOLPHIN
HEART OF ALIEN ANOTHER W.2
PRINCE OF PERSIA
RACING ACES
ROAD AVENGER
ROBO ALESTE
SONIC
SPIDERMAN
THUNDER STRIKE
TIME GAL

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

688 ATACK SUB
ADVENTURERS
ALADDIN
ALL DOGS GO TO HEAVEN
AMERICAN GLADIATORS
ANOTHER WORLD
ARCADE POOL
ARCHER MACLEAN'S POOL
ARCHON ULTRA
ARMORED FIST
ARMOUR GEDDON
BATTLE HAWKS
BATTLE ISLE II
BATTLE ISLE DATA
BATTLE OF BRITAIN

BLACK HAWK 6999Ft

BLADE WARRIOR
BREAKTHRU
BUBBLE DIZZY
BUDOKAN
CADAVER + CADAVER 2
CANNON FODDER 2
CAR AND DRIVER
CENTRE COURT TENNIS
CHAOS ENGINE
CIVILIZATION
CJ IN USA
CJ'S ELEPHANT ANTICS
COMANCHE MISSION DISK 1
CREEPERS
CRUISE FOR A CORPSE
CYBER RACE
DAEMONSGATE
DAY OF THE TENTACLE
DAWN PATROL
DELTA V
DESCENT
DOOM 2
DREAMWEB
EARTH SIEGE
EL FISH
ELITE II
EPIC
ETERNAM
EYE OF THE BEHOLDER
EYE OF THE BEHOLDER 2
EYE OF THE BEHOLDER 3
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO
F15 III
F19 STEALTH FIGHTER
FIELDS OF GLORY
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FLIGHT SIM TOOLKIT
FREE DC
GEAR WORKS
GOAL
GOBLINS 3
GRANDPRIX UNLIMITED
GUNSHIP 2000
HAND OF FATE -KYRANDIA 2
HARRIER JUMP JET
HEROES OF THE 357TH
HEXX
HOME ALONE 2
IMMORTAL
INDIANA JONES III ADV.
INDIANAPOLIS 500
INNOCENT UNTIL CAUGHT
JIMMY WHITE SNOOKER

JOE AND MAC CAVEMAN NINJAS 1999Ft

KNIGHTS OF THE SKY
LANDS OF LORE
LEASURE SUIT LARRY III
LEGEND OF KYRANDIA
LETHAL WEAPON
LIFE AND DEATH II
LION KING
LITTLE DIVIL
LODE RUNNER
LOMBARD RAC RALLY
LOOM
LURE OF THE TEMPRESS
MAGIC WORLDS
MANIAC MANSION
MASTERS OF MAGIC
MICROPROSE F1GP
MIDWINTER
MIDWINTER II
MORTAL KOMBAT 2
NASCAR
NHL HOCKEY
NOMAD
ORBITUS
OVERLORD
PACIFIC STRIKE
PATRIOT
PEPPER'S ADVENTURE
PINBALL DREAMS
PINBALL DREAMS 2-DATA
PINBALL FANTASIES
PINBALL MAGIC
PIPE MANIA
PIRATES
PRINCE OF PERSIA 2
PROJECT X
PUTT PUTT FUN PACK
QUARANTINE
RAMPART
RETRIBUTION
RETURN OF THE PHANTOM
REUNION
REX NEBULAR
RINGWORLD
RISE OF ROBOTS
ROBOCOP 3
SECRET OF MONKEY ISLAND
SECRET OF MONKEY ISLAND 2
SEVEN CITIES OF GOLD

SIM CITY 2000 6999Ft

SIM CITY 2000 SCENARIO VOL.1
SIM LIFE
SOCCER KID
SPACE FEDERATION
SPACE QUEST III
SPEED BALL II
STAR CONTROLL II
STAR WARS SCREEN ENT.
STEEL THUNDER
SUPERSKI PRO
SYNDICATE
TASK FORCE 1942
TEAM SUZUKI
TERMINATOR 2
TEST DRIVE 2
TFX
THE CYCLES
THE GREATEST
THEATRE OF WAR
THEIR FINEST MISSION
THEME PARK
THUNDERHAWK
TORNADO
TRANSPORT TYCOON
ULTIMA VI
ULTIMATE BODY BLOWS
UNIVERSE
VIKINGS
WEEN
ZEPPELIN

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

DELPHINE COLLECTION 5999Ft

LUCAS ARTS COLLECTION 5999Ft

IBM 5.25 PROGRAMOK

KGB
LES MANLEY LOST IN LA
SPACE 1889

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

ALONE IN THE DARK 3 7999Ft

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD
ARMORED FIST
B17 FLYING FORTRESS
BENEATH A STEEL SKY
BETRAYAL AT KRONDOR
BLOODNET
CAMPAIGN
CENTRAL INTELIGENCE
CHESSMASTER 3000
CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON
COLONIZATION
COMMANDER BLOOD
CRUISE FOR A CORPSE
CYBERIA
CYCLEMANIA
D GENERATION
DARK FORCES
DARK LEGIONS
DAY OF THE TENTACLE
DAWN PATROL
DEATHGATE
DESCENT
DESERT STRIKE
DID'S VIRTUAL WORLDS
DISCOVERIES OF THE DEEP
DOGFIGHT
DRAGON LORE
DRAGONSPHERE
DREAMWEB
EARTH SIEGE
ECO QUEST
ECSTATICA
ELITE II
F14 FLEET DEFENDER GOLD
F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES
F15 III
F19 STEALTH FIGHTER + 50 GAMES
FX FIGHTER
FIFA SOCCER
FREDDY PHARKAS
GABRIEL KNIGHT
GOBLINS 3
GREAT NAVAL BATTLES 2
GREMLIN COMPILATION
GUNSHIP + 50 GAMES
GUNSHIP 2000
GUNSHIP 2000-SCENARIO
HARPOON
HARRIER JUMP JET
HELL
INCA
INCA 2
INHERIT OF THE EARTH
JURASSIC PARK
KINGS TABLE
KINGS QUEST 6
KINGS QUEST 7
KNIGHTS OF THE SKY + 50 GAMES
KYRANDIA 3
LAURA BOW 2
LEGEND OF KYRANDIA
LEMMINGS 3
LINKS GOLF
LITTLE BIG ADVENTURE
LODERUNNER
LOST IN TIME
M1 TANK PLATOON + 50 GAMES
MAGIC CARPET
MANIAC SPORTS
MASTERS OF MAGIC
MICROCOSM
MICROPROSE GOLF ÉS FORMULA 1
MORTAL KOMBAT 2
MYST
NASCAR
NIGEL MANSEL WORLD CHAMP
NOCTROPOLIS
NOMAD
NOVASTORM
ONE IN A MILLION SEX
OUTPOST
QUARANTINE
RAILROAD TYCOON + 50 GAMES
RETRIBUTION
RISE OF ROBOTS
SAM AND MAX HIT THE ROAD
SEAWOLF
SHADOW CASTER
SILENT SERVICE + 50 GAMES
SIM CITY 2000
SPACE HULK
SPACE QUEST 1-5
SPECIAL FORCES + 50 GAMES
SPELLCASTING PARTY PAK
STAR CRUSADER
STARLORD
SUBWAR 2050 AND SCENARIO
SUMMER GAMES SEX
SUPER TETRIS + 50 GAMES
SUPERSKI PRO
SVGA HARRIER
SYNDICATE
SYSTEM SHOCK
TASK FORCE 1942
TFX
THE HORDE
THEME PARK
TRANSPORT TYCOON
UFO
ULTIMA VIII-SAPS
UNDER A KILLING MOON
UNIVERSE

US NAVY FIGHTERS 8999Ft

XANTH
X WING COLLECTION
VOYEUR
WARPLANES VOL.1
WING COMMANDER ARMADA
WING COMMANDER 2

WINGS OF GLORY 8999Ft

WOLFPACK
WORLD ATLAS V4
WORLD OF LEGENDS
WRATH OF GODS
ZEPPELIN

MANGA VIDEÓK

3X3 EYES
AD POLICE 1
AD POLICE 3
AKIRA
APPLESEED
CYBER CITY 1
CYBER CITY 2
CYBER CITY 3
FIST OF THE NORTHSTAR
GENO CYBER 1
GENO CYBER 2
GENO CYBER 3
GIGOLO
LEGEND OF DEMON WOMB
LEGEND OF OVERFIEND 5
MONSTER CITY
RETURN OF OVERFIEND 1
RETURN OF OVERFIEND 2
RETURN OF OVERFIEND 3
RETURN OF OVERFIEND 4
ROBOTECH 2
ROBOTECH 3
VAMPIRE HUNTER D

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK MÁRCIUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!



90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-
91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,-	93/3 138,-
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-			

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
Szimulátor Különszám elfogyott.
A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

VI. évfolyam 3. szám 1995 március

576 KByte

TARTALOM

Mit parancsolsz? Előételként könnyed szimulátort ajánlunk, leves gyanánt tippek özönét minden gyomornak, frissensültjeink kalandjáték elemekkel fűszerezettek, desszertnek pedig keleties ízű mangát kínálunk.

ALONE IN THE DARK 3



A nyugtalan lelkek a vadnyugaton sem hagyják nyugton hősünket. Ő pedig nem nyugszik, míg fényt nem derít a rejtélyre.

RALLY CHAMPIONSHIP



A Flair egy produkció erejéig kivetkőzött a gyermeteg stílusából: legújabb szimulátoruk igazi mestermunka.

KNIGHTS OF XENTAR



A Cobra Mission után ismét kiugró sikerre számíthat a Megatech szerepjátéka: minden van benne, mi szemszájnak ingere...

BIG RED ADVENTURE



A Nippon Safesből megismert álomhármas a peresztrojka hazájában próbál rendet tenni a továrisok között.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/03-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

ID/RAVEN SOFTWARE

A Doom-veteránok ismét könnybelábadt szemmel idézhetik fel az elmúlt idők legnagyobb ütközeteit, a legrusnyább dögeit és a legördögibb misszióit. Erről nem kisebb nevek gondoskodnak, mint az eredeti változat kiagyalója, a **ID SOFTWARE** és a szerepjátékairól híres **RAVEN SOFTWARE.** A nyerő páros ***HERETIC*** néven új és minden eddigi csúcsot veszélyeztető produkcióra készül, összeadva apait-anyait. Az eredeti



doom-rutinok (természetesen '95-ös szintre felpörgetve) kiegészülnek majd a szerepjátékok eszközeivel: tűzlabdák hasítják a levegőt, varázskesztyűk perzselik az ellenfelek bőrét, mentális nyílvesszők oltják ki a démonok életét, mi pedig a felvehető extrák segítségével láthatatlanságot, sebezhetetlenséget, repülési képességet és akár amolyan "mortálos" fatality-t is szerválhatunk (ez utóbbival az ellenfelünket teljesen ártatlan csirkévé varázsolhatjuk). Egyes ajtók színzárasak, azaz csak a megfelelő színű kulccsal nyithatók, az ellenfelek nemcsak szemből vagy hátulról érkezhetnek, hanem felülről és alulról is (ennek kivédése érdekében fel/le is tudunk nézni). A régi séma szerinti 2D-s kreatúrák most igazi 3D-ben nyomulnak a képünkbe, az új grafikai megoldásoknak köszönhetően pedig akár a fejük búbját is megnézhetjük (már ha van fejük...). Lehet, hogy vérbeli vetélytársra talált a napokban megjelenő Dark Forces?!



PSYGNOSIS / US GOLD

Két apróság, csak amolyan mézes madzag gyanánt. Az egyik: híradások szerint készül a konzolokon nagy sikert aratott ***MICKEY MANIA*** PC-s változata, méghozzá a **PSYGNOSIS** gondozásában. Egyelőre csak egy szerény képecske és egy nyúlfarknyi infó-anyag áll rendelkezésemre, de ezek alapján is ismét bebizonyosodni látszik, hogy a PC nemcsak szimulátorokra és kalandjátékokra jó, hanem igenis lehet színvonalas mászkálós játékot is készíteni rá. Minden szereplő és háttér kézzel rajzolt (semmi scannelés), a sztori Miki Egér élettörténét dolgozza fel a születéstől napjainkig (a fekete-fehér kezdetektől a több millió dolláros, egész estét betöltő produk-



ciókig), az animációk pedig rajzfilmminőségűeknek ígérkeznek.

Ugyancsak bizonyék értékű lesz a **US GOLD** által már jó régen beharangozott, de képközlésre csak most első ízben érdemesnek tartott ***SUPER STREET FIGHTER 2***, amelynek fejlesztése az infók alapján végső stádiumához érkezett. Az új harcosok (az a négy darab), az elegánsan kivitelezett mozgások, az ütéskombinációkkal megspékelt többféle harcmodor - mind benne lesznek a konverzióban. Csak érdekességképpen jegyzem meg, hogy lapzártakor érkezett a bombahír: az SSF2-vel egyidőben a **GAMETEK** gondozásában megjelenik az ***SSF2 TURBO*** is.



MAXIS

Nem hittem a szememnek, amikor a **MAXIS** legújabb produkciójának, a ***SIM ISLE***-nak a demoját megpillantottam: hová lehet ezt még fokozni, gondoltam. Már lassan a 21st Century Entertainment jut eszembe az állandó flipperőrületével"... De ennek ellenére Maxiséknak sikerül megújítani a régi recepteket és az ötletgyárosaik tudnak valami extrát belecsempészni a stílusba. Jelen esetben egy szigetcsoport fölött rendelkezünk és az esőerdővel borított szigetek életében kell majd az ökológiai és a gazdasági



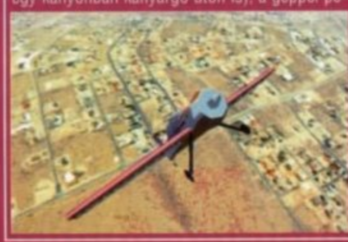
egyensúlyt megtalálnunk. Nem egyszemélyes döntéseink határozzák meg a játék kimenetelét, hanem az úgynevezett ügynökeinknek a tevékenysége, hasznossága hozza/nem hozza meg a várt eredményt. Minden egyes feladatot velük kell végrehajtatnunk: például ha a több ezer ember által lakott tengerparton kikötőt szeretnénk építtetni, akkor először egy jó tárgyaló-, és meggyőző képességekkel megáldott ügynökünkkel megpróbálhatjuk elköltözésre rávenni a



lakosságot, majd csak utána adunk utasítást az építésekért felelős emberünknek a terület felhasználására. Állandó dilemmával kell majd megküzdenünk: a gazdaság területi terjeszkedése vagy a környezet védelme a fontosabb? Hogyan gondoskodjunk az erdőirtás miatt veszélyeztetett állatokról, hogyan védjük meg a tenger állatvilágát az egyik zátonyra futott tankerünkből a tengerbe ömlő olajtól, mi legyen az egyik erőmű építése közben talált több ezer éves település maradványaival, amelynek értéke felbecsülhetetlen, de a projektbe is már beleöltünk több milliót... Természetesen a grafika mit sem változott, maradt a megszokottan magas színvonalon, viszont az irányítás előnyére változott: a néha már-már áttekinthetetlenül bonyolult ablakos/ikonos megoldások helyett filemanager jellegű metódusok állnak majd rendelkezésünkre az utasítások kiadásához. A környezet reagálása lépéseinkre maximálisan valósághű, e rutin tökéletessé csiszolásával 6 hónapot töltöttek a programozók. Nincs más hátra, mint a kizárólag PC-re való megjelenés időpontja: '95 tavasz.

VIRGIN INTERACTIVE

A **VIRGIN** mindig is élen járt az újdonságok felkarolásában, gyakorta indítottak el divatot az általuk kiadott játékok. Mostani repülőgépszimulátorukkal sem lesz ez másképp, az már tuti, ugyanis egy teljesen új grafikai megjelenítéssel készülő produkcióról van szó, eddig soha nem látott megoldásokkal. A címe ***FLIGHT UNLIMITED***, stílusát behatárolni leginkább a "műrepülőgép-akrobatika-szimulátor" kifejezéssel lehet. Ugyan a texture-mapped grafikai megoldás nem új dolog, de ahogy a Looking Glass Technologies (lásd: System Shock, Ultima Underworld) programozói ezt felhasználták, az lélegzetelállító. Ők ugyanis eredeti légi felvételeket vettek alapul, digitalizálták őket, majd egy különleges eljárással (amitől semmit sem veszített az életszerűségéből a táj) a háttérbe feszítették. A játékban nincsenek harci jelenetek, légicsaták, csak maga a repülés felemelő érzése. Bárhol leszállhatunk, ahol erre mód van (akár egy kanyonban kanyargó úton is), a géppel pe-





dig azt csinálunk, amit csak akarunk. Ez is a másik célja a programnak: a fürge kétfedeles akrobata gépekkel minél extrább manővereket elvégezni, tökéletességig csiszolni a repülési technikánkat. Természetesen figyelő szemek nézik tevékenységünket és minden egyes mozdulatsor után kiértékelést kapunk és akár vissza is nézhetjük alakításunkat. Bivaly PC-vel rendelkezők mindezt 1024x768-as SVGA felbontásban végezhetik, de a szerényebb gépek tulajdonosa se legyenek elkeseredve, mert 640x480 vagy 320x200-as felbontás mellett is kirívóan élethű marad a játék. Megjelenés március magasságában, PC-re és PC CD-re.

MICROPROSE



X-COM: TERROR OF THE DEEP névre hallgat a **MICROPROSE** által jó másfél éve kiadott UFO második része, amelynek megjelenése a napokban várható. Az új epizódban a tengerek mélyén több millió éve hibernált álmukat alvó, de nemrég életre kelt idegen civilizáció harcosaival kell felvennünk a küzdelmet, akik a Föld lakosságát akarják hatalmuk alá vonni. Csapataik folyamatosan bújnak elő évmilliós otthonaikból, komoly tengeralatti bázisokat építenek ki, és már alig van hátra néhány nap a vezérük, a Nagy Álmodó (Great Dreamer) teljes felépüléséig, ami a végítélet lenne a földi civilizációnak. Ugyanazon szervezet, az X-Com fennhatósága alatt tevékenykedünk majd, de eszköztárunk jóval kibővült és értelem szerint idomult a vízalatti harcokhoz - mindez persze az UFO-ban már megszokott irányítási metódusokra épül. Az új fegyverek (tengeralattjárók, vízalatti tankok, gázzal működő fegyverek), a kibővített adatbázis (intelligensebb ellenfelek, többféle viselkedésforma) és a feltupírozott grafika (változatosabb hátterek, kifinomultabb animációk) mind arról tanuskodnak, hogy nem csak egy egyszerű vízalatti missziókat tartalmazó adatlemezről van szó a TotD esetében, hanem egy sorozat második tagjáról. Jó hír, hogy nemcsak PC-re, hanem Amigára 1200-asra és CD32-re is tervezik a megjelenést.



MILLENNIUM

MASTER AXE néven egy valódi csoda van készülőben Amigára a **MILLENNIUM** jóvoltából. Bár a bemutatott kép alapján csak egy szimpla verekedős játék ugrik be mindenkinek, de az információs anyagából kiderül, hogy sokkal több rejlik a játékban, mint egy egyszerű csuklógyakorlat.



Nagyon nagy szerepet kap a játék során a harcművészetek kiváló ismerete, az életből ellesett fogások pontos használata és a mozdulatsorok minél szebb és pontosabb kivitelezése. Vér és csontropogás is csak a legszükségesebb esetben, semmi fölösleges vértócsa a küzdőtéren. A nagyon korai állapotban lévő játékfejlesztés mostani szakaszában csak néhány szereplő kiléte ismert: egy USA-beli, utcai harcokban megedződött rendőr, egy keleti harcművészetekben jártas, tökéletes mozdulatairól ismert mester, egy bivajerős és nagyon technikás fiatal suhanc és egy nagyon szépen, megfontoltan küzdő keleti harcos. A program érdekessége, hogy fejlesztésében egy fekete öves nagymester is részt vesz, aki a valósághű kivitelezést felügyeli. A megjelenése ez év közepén várható.

PSYGNOSIS

Nagyon találó nevet sikerült találnia a **PSYGNOSIS** ötletgyárosainak a legfrissebb űrszimulátoruk számára, amikor a ***PYROTECHNICA*** címet kifundálták.



Mi sem utalhatna jobban az anyag perzselő hangulatára, adrenalinpumpáló cselekményére és meghökkentő grafikai trükkjeire, mint egy ilyen név. 2112-ben vagyunk, az információ nagyobb érték mint valaha. Csillagkutatók felfedezik néhány, évmilliók óta kihalt csillagon ősi civilizációk nyomait. Kutatásaik során rájönnek, hogy a kihalt teremtmények tudásanyaga és technikai vívmányainak pontos leírásai úgynevezett "tudáskapszulákban" el vannak rejtve a bolygók legrejtettebb zugaiban.



Felfedezőutak indulnak a kapszulák felkutatására, de soha nem térnek vissza a jelöltek, ugyanis az előrelátó "ősök" cyborgokat fejlesztettek ki, hogy kihalásuk után is őrizzék az évezredek alatt felhalmozott tudást. Minket, mint az egyik legjobb netrunnert bérelnek fel, hogy a cyborgok fogságába esett alakulatot kiszabadítsuk és az egyik tudáskapszulát megkaparintsuk. A játék a folyamatosan pergő akcióknak, a 3D-s Gouraud-árnyékolással készített villámgyors grafikának és a kőkemény hard core techno zenei betéteknek köszönhetően valószínűleg egyike lesz a '95-ös év legnagyobb meglepetéseinek PC-n.

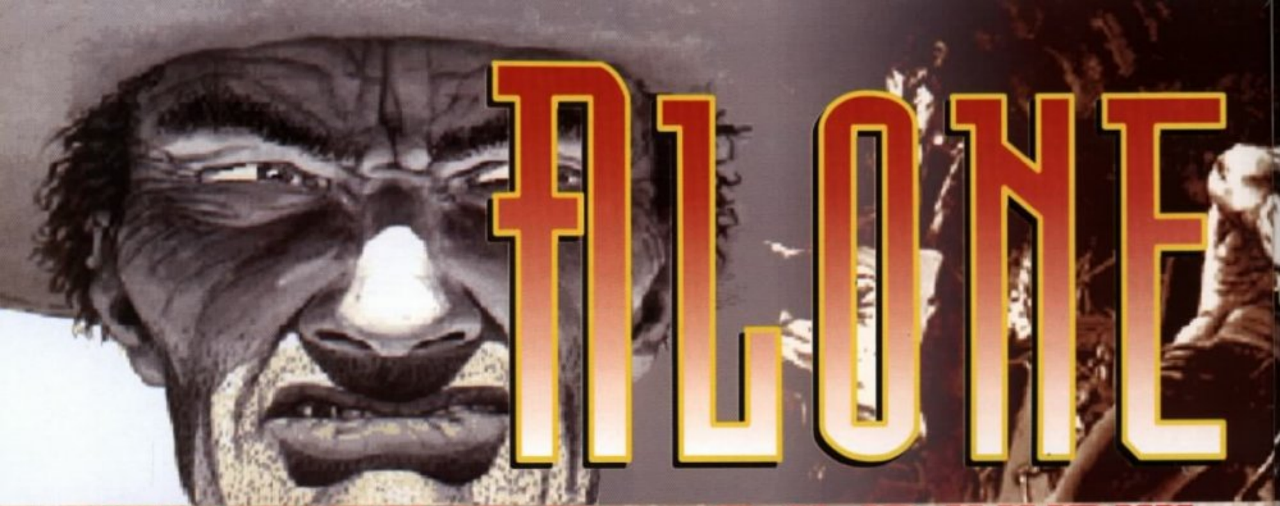
TEAM 17

Lapzártakor érkezett meg az Amiga fanatikusok pártfogója, a **TEAM 17** aktuális információs anyaga, és egyből nagy csődületet okozott. Az Alien Breed sorozat újabb taggal bővül, méghozzá nem is akármilyennel:



a Doom őrületet ők is meglovagolják az ***ALIEN BREED 3D*** című produkciójukkal. A program olyan extrákkal készül, mint 3D-s texture-mapped, Gouraud árnyékolású grafika, teljes képernyős megjelenítés, szupergyors 360 fokos mozgási lehetőségek. A már jócskán kiismert szörnyeknek most már nemcsak a fejük búbját láthatjuk, hanem szemből is belenézhetünk az ádáz ábrázatukba. A program fejlesztése rohamléptekkel folyik, bemutatóképeinken azonban még hiányoznak a felvehető fegyverek és extrák képei az alsó ikontábláról. Ha minden kötél szakad Amiga 1200-asra és CD32-re fog kijönni május tájékán.





ALONE

EDWARD CARNBY

ISMÉT SÖTÉT SZELLEMEK NYOMÁBA ERED, EZÚTTAL A VADNYUGATON

Akik szeretik Howard Phillips Lovecraft sötét, vészjósló hangulatú novelláit, s szeretnek a számítógépük előtt is hasonló mítoszok után nyomozni, azoknak egészen biztosan az Alone in the Dark sorozat a number one. Nos, én is közéjük tartozok, tehát örömmel vettem kézbe a harmadik rész sokat sejtető dobozát.

A HARMADIK RÉSZ ÚJDONSÁGAI

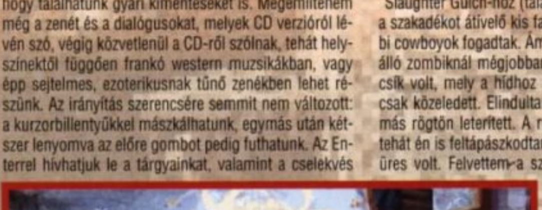
A játék persze ezúttal is hozta az Infogramestől megszokott színvalat. Láthattunk ugyan már szebben kivitelezett ilyen stílusú játékot (Ecstatica), ám a játék izgalmas, s nem csekély hosszúságú sztorija ismét verhetetlen. Akiknek esetleg nem ismernék még ezt a stílust (bár nem hiszem hogy sokan akadnak) azoknak röviden összefoglalva: rajzolt háttereken filmszerűen változó "kameranézetekből" vektoros, 3D-s szereplőket irányíthatunk. A kulcsinyen tehát nem sokat változtattak, bár ami igaz az igaz: az animáció sebességét 94 képkocka/másodpercre növelték. Újdonságok még, hogy beállíthatjuk a játék nehézségi szintjét is, hogy annyi állást menthetünk, amennyit akarunk, valamint hogy találhatunk gyári kimentéseket is. Megemlíteném még a zenét és a dialógusokat, melyek CD verzióról lévén szó, végig közvetlenül a CD-ről szólnak, tehát helyszínektől függően frankó western muzsikákban, vagy épp sejtelmes, ezoterikusnak tűnő zenékben lehet részünk. Az irányítás szerencsére semmit nem változott: a kurzorbillentyűkkel mászkálhatunk, egymás után kétszer lenyomva az előre gombot pedig futhatunk. Az Enterrel hívhatjuk le a tárgyainkat, valamint a cselekvés opciókat, melyeket kiválasztva, a játékban a SPACE-szel aktivizálhatunk. Egy jótanács: ha valamit nem vesz fel magától az emberünk, próbáljuk az open/search opcióval. A játék főszereplője természetesen most is Edward Carnby, a híres magánnyomozó. De hát nézzük, hogyan látta a történteket ő maga:

A MEGBÍZATÁS

1925 július 2-án nagy vihar volt San Fransiscoban. A sötét irodámban ültem, épp azon bosszankodtam, hogy a vihar kiverte a biztosítékot, amikor megszólalt a telefonom. Régi ismerősöm, Grag Saunders, a Hill Century Studio főnöke hívott. Elmondta, hogy egy egész filmstábja eltűnt a Mojave-sivatagban, egy Slaughter Gulch nevű városkában, ami valójában nem is város, inkább csak egy szellemváros. Említette még, hogy kedvenc partnernőm, Emily Hartwood is ott tartózkodik, tehát miután megbeszéltük az anyagiakat, fogtam egy térképet és a 38-asomat, s már indultam is.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Slaughter Gulch-hoz (találó az elnevezése) érve, amint a szakadékot átívelő kis fahídra léptem, nyomban zombi cowboyok fogadtak. Ám ami az előttem és mögöttem álló zombiknál mégjobban rám ijesztett az a puskapor csík volt, mely a hídhoz vezetett, s rajta a láng egyre csak közeledett. Elindultam a város felé, ám a légnyomás rögtön leterített. A rosszfiúk távoztak a szalonba, tehát én is feltápászkodtam s utánuk eredtem. A szalon üres volt. Felvettem a színpadról a csörgőt, az egyik asztalról pedig a kulcsot. A sarokban egy kanna olajat találtam, a lépcsőforduló alatt pedig egy doboz gyufát. Amikor bementem a pult mögé, a fölöttem lévő emeletvényen egy újabb bandita jelent meg, ám szerencsére nem célzott túl jól, s miután elfogyott a tölténye, elkotródott. A polcról elemeltem egy üveg alkoholt, egy borosüveget és egy italt, amit felhajtottam. A borosüvegből, miután a falhoz hajítottam, egy zseton került elő, amit bedobva a zenegépbe



Slaughter Gulch-ba érkezve ilyen szívélyes üdvözlésben volt részem.



Éjfélkor, a keselyű hangjára valóban megjelent az Arizona Kölyök szelleme.

Slaughter Gulch születéséről hallhattam egy dalt, arról, hogy Jed Stone egy arany sast ásott ki, s hogyan mészárolta le a sast tisztelő indiánokat, majd hogyan csatlakozott hozzá a rablóból lett pandúr, Dawson sheriff. A zenegép mellől egy lámpát vettem fel. Ezután odamentem a trófeához, s elfordítottam a bal szarvát. Hatására egy csapóajtón egy alak jött elő, akit mielőtt célozhatott volna, néhány lövéssel leterítettem. Az áldozatom egy káró kártyalapot, és egy arany puskagolyót hagyott maga után. Ezután leereszkedtem a csapóajtón. Lent koromsötét fogadott, tehát megtöltöttem a lámpámat olajjal, a gyufával meggyújtottam, majd megvilágítottam vele a helyiséget. Egy boros pincében voltam. A falra felakasztva találtam egy pálcát, valamint kifüggesztve valami részeges fickó üzenetét. Kinyitottam balról az első óriási hordót, ám bor helyett csörgőkígyókkal találtam szembe magam. Elővettem a csörgőt, így hagytak bemenni a hordó belsejébe egy létrához.

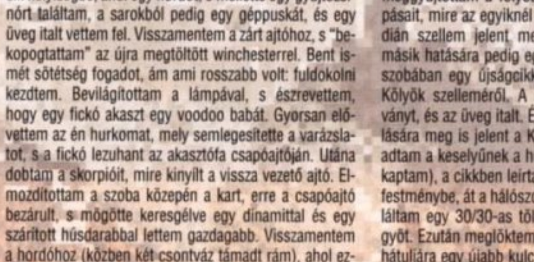
SLAUGHTER GULCH BÖRTÖNÉBEN

Fenn a város börtöncellájában találtam magam, ám hamarosan társaságot is kaptam, akit gyorsan visszaküldtem a pokolba. Felvettem a priccsről a követ, majd a sétapálcám segítségével odahúztam a cella előtt heverő kulcscsomót. Kinyitottam az ajtót, s átrohantam a folyosó másik végébe. Ott az említett részeges alak elé raktam az alkoholt, s miután elpusztult tőle, megittam a rám hagyott italát. A falhoz vágtam a követ, mely egy amulettet rejtett magában. Az amulett birtokában immár át tudtam menni a másik, megátkozott folyosóra. Ott először a fegyverszobába néztem be, ahol a kulcsommal kinyitottam a fegyverek lakatját, s eltulajdonítottam egy winchestert. Kerestem hozzá lőszert az íróasztal fiókjában (amit azonban még nem táraztam be), közben egy sheriff csillagra is leltem, majd elolvastam a falon a körözési posztereket. A bejárati teremhez érve a gazfickók



rám akarták törni az ajtót. Ám gyorsan cselekedtem, s az ajtó elé toltam a szekrényt. A szekrény mögött egy újabb létrát találtam, melyen keresztül kijutottam a tetőre.

Fenn rögtön egy korbácsba botlottam, majd egy voodoo varázslatra lettem figyelmes. Amikor épp nem jött sugár a lebegő kőből, berohantam alá a hurokért. Tovább haladva egy zárt ajtót találtam, mellette egy vaslemezzel, amit fel is kötöttem magamra védelemnek. A következő tárgy, amit elszórva észrevettem, egy töltényszíj volt, tele municióval, majd az egyik körözött fickóra, Jim Burrisre bukkantam. A poszterről olvasottak alapján betáraztam az arany lövedékemet, s belé eresztettem. Hullája nyomán egy zsák skorpió - amit egy bizonyos hóhérnak gyűjtött - maradt hátra. Tovább mentem egy másik helyiségbe, ahol egy hordót, s mellette egy gyújtózsinórt találtam, a sarokból pedig egy géppuskát, és egy üveg italt vettem fel. Visszamentem a zárt ajtóhoz, s "bekopogtattam" az újra megtöltött winchesterrel. Bent ismét sötétség fogadot, ám ami rosszabb volt: fuldokolni kezdtem. Bevilágítottam a lámpával, s észrevettem, hogy egy fickó akaszt egy voodoo babát. Gyorsan elővettem az én hurkomat, mely semlegesítette a varázslatot, s a fickó lezuhant az akasztófa csapóajtóján. Utána dobtam a skorpióit, mire kinyílt a vissza vezető ajtó. Elmozdítottam a szoba közepén a kart, erre a csapóajtó bezárult, s mögötte keresgélve egy dinamittal és egy szárított húsdarabbal lettem gazdagabb. Visszamentem a hordóhoz (közben két csontváz támadt rám), ahol ezután becsukódott mögöttem az ajtó, s valaki az ajtórésen lövöldözni kezdett. Odalapultam az ajtó mellé, majd amikor abbahagyta, összekötöttem a gyújtózsinórt a dinamittal, s behelyeztem a hordó melletti fal repedésébe. Meggyújtottam, s gyorsan fedezékbe menekültem. A lyuk mögött egy hústorony őrködött, aki csak azután tűnt el, hogy ráléptem egy nyílvesszőt ábrázoló dombormûre. Hamarosan a folyosó egy újabb fordulójában egy másik csontváz próbált megállítani - eredménytelenül. Egy kisebb labirintus után egy szerkezethez jutottam, aminek viszont hiányzott az egyik fogaskereke. Ezt pótoltam a sheriff-csillaggal, majd a korbácsom segítségével meghúztam a magasan lévő kart. A gépezet egy ajtót nyitott ki, mely egy pallóhoz vezetett. Miután felvettem a helyiségből az italt és a töltényeket, nekirugaszkodtam, s a palló segítségével átugrottam a szemben lévő házba.


A különös bálteremben elég fagyos volt a hangulat.

REJTÉLYEK A MULATÓ EMELETÉN

Egy folyosóra érkeztem, ahol rögtön találtam is egy ékköves gyűrűt, amit nyomban szét is szedtem. A folyosó végében, a leszakadt padlózaton túl a holdkóros Emily sétált el, ám tehetetlen voltam. Ezután meggyújtottam a folyosó lámpásait, mire az egyiknél egy indián szellem jelent meg, egy másik hatására pedig egy ajtó nyílt ki. A mögötte lévő szobában egy újságcikk hevert egy bizonyos Arizona Kölyök szelleméről. A szobából felvettem a ruhaállványt, és az üveg italt. Éjfélkor, a keselyűs óra rikácsolására meg is jelent a Kölyök szelleme, s miután odaadtam a keselyűnek a húst (cserébe egy újabb zsetont kaptam), a cikkben leírtak szerint követtem a Kölyköt a festménybe, át a hálószobába. A pipereszekrényben találtam egy 30/30-as töltényt, egy égőt, és egy gyöngyöt. Ezután meglöktem a tükröt, mire az átfordult, s a hátuljára egy újabb kulcs volt ragasztva. Odaléptem az ágyhoz, s kihúztam egy nyílvesszőt a szobor tegezéből. Ezt felhelyeztem a nyilazó angyalra, mely így egy szerkezetet beindítva kinyitotta nekem a vissza vezető ajtót. Visszamentem a folyosóra, s a kulccsal kinyitottam a szakadék melletti ajtót.


McCarthy segített az egyik házból sértetlenül megszökni.

A következő szobában megtaláltam Emily naplóját, valamint egy figyelmeztetést bizonyos tekercsek tűzveszélyességére és egy üveg italt. Az ékkövet a sárkányszobor szemébe helyezve még több municióhoz jutottam. Kimentem az erkélyre, ahol az egyik ajtó mögül egy orvlövész tüzelt rám. Leraktam az ajtó elé az állványt, amit a benti figura nem tudott mire vélni, s kijött megnézni. A dagadék alatt nyomban leszakadtak a deszkák, tehát már csak el kellett döntenem a kinyitott spalettát, amin keresztül bejutottam a szobába. Ez volt a ház fényképelőhívó helyisége, ahonnan egy vakut, a hozzá való kioldót, egy újabb figyelmeztető papírt, az asztalról pedig egy kulcsot vittem el. Az égőt csatlakoztattam a kioldóhoz, majd a kioldót felszereltem a vakura. Ezután a kulccsal kinyitottam az utolsó ajtót a folyosón. Amint beléptem rajta, egy olajos kannába botlottam, de ami fontosabb: egy különös szörny kapálódzott felém. A sarokban egy doboz mellett észrevettem a tekercset, amiről a papíron olvashattam, tehát odaálltam s a vakuval felrobbantottam a szörnyet. Ezután egy ökölcsapással kinyitottam az említett dobozt, s kivettem belőle az indián harci botot és az italt. Lejátszottam a zsetonommal az itteni zenegép dalát is, mely arról szólt, hogy egy tudós féle idegen érkezett a városba, s hogy hogyan építették a Slaughter Gulch-i vasútat. Ezután lemásztam az idő közben kinyílt nyíláson.

A NAVAJOK BARLANGJÁBAN

Ismét sötétben találtam magam, tehát megtöltöttem az olajjal a lámpámat, s meggyújtottam. A világosságra denevérek támadtak rám, így hát menekülnöm kellett. Egy rémisztő helyre értem, ahol izzó láva fölött kellett szikladarabokon keresztül átugrálnom. (Az opciók között ennek megfelelően megjelent a JUMP, azaz ugrani.) Bizonyos sziklák csak akkor emelkedtek ki a lávából, ha egy másikra ráugrottam. Így eljutottam egy indiánhoz, aki miután felmutattam neki a botot, tovább engedett. Ott, ahol állt, egy kis kulcsot és némi lőszert találtam. Tovább ugráltam, ám a sarokban az utolsó előtti kő nem akart feljönni. Ekkor megpróbáltam használni az amulett varázserejét azon a kövön, ameddig eljutottam, mire egy indián szellem jelent meg, aki átrepített az utolsó kőre. A kővel ezután a város egy újabb házába "lifteztem" fel.

A MÁSIK TÚLÉLŐ

A házban rögtön két zombi támadt rám, előkaptam hát a winchestert és végeztem velük. Az egyik egy üveg italt,


Halálom után az indián mágiának köszönhetően kaptam még egy lehetőséget.



A folyosón egy zombival futottam össze.

míg a másik egy cilindert és egy kulcsot hagyott maga után. A kulccsal benyitottam a terem másik végében lévő ajtón, amin keresztül a könyvtárba jutottam. Ott egy nyomtató táblát találtam, amit az asztal melletti tükörrel tudtam elolvasni. A polcokról három könyvet találtam érdekesnek: egy Ziegler nevű órás könyvét, egy üres könyvet és egy lezárt könyvet. A könyv zárját a kis kulcsom nyitotta, benne pedig az üres Fehér Könyv elolvasásához találtam instrukciókat. Miután meggyújtottam a gyertyát az asztalon, a fényénél el tudtam olvasni a Fehér Könyvet, mely egy bűvös ablaküvegről szólt. A szoba végében a szobor mellett egy órát találtam, amivel az órás könyv tanácsát megfogadva kinyitottam a másik te-

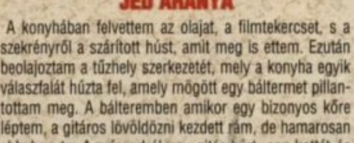
A játék harmadik epizódjában a külcsíny ugyan nem sokat változott,



rem ajtaját. Bent az Emily naplójában már említett túlélővel, Morrissonnal találkoztam, aki átnyújtott egy pirotechnikai tervet a vasútállomás felrobbantásáról. Hamarosan újabb zombi jelent meg, s Morrissont már nem tudtam megmenteni. Miután végeztem a zombival, felhelyeztem a kalapot Jed mellszobrának a fejére, így további muníciót kaptam. Kilőttem a bűvös ablakot, amely eddig lelassította a mozgásom, és a lyukon keresztül távoztam. A temetőben a Fehér Könyvben olvasottak szerint betűztem a botomat a középső sírba, mely így megölte az elátkozott sírásókat, s megmutatta One Eyed Jack sírját. Jack sírjára rátettem a káró lapomat, mire az kinyílt, s a belsejében egy "I'll be back!" üzenetet találtam (talán utalás egy következő részre?). A sírból ekkor kiemelkedett egy kőtömb, mely felvitt egészen a ház emeleti ablakához, amin bemásztam.

JED ARANYA

A konyhában felvettem az olajat, a filmtekercset, s a szekrényről a szárított húst, amit meg is ettem. Ezután beolajoztam a tűzhely szerkezetét, mely a konyha egyik válaszfalát húzta fel, amely mögött egy báltermet pillantottam meg. A bálteremben amikor egy bizonyos kőre léptem, a gitáros lövöldözni kezdett rám, de hamarosan abbahagyta. A színpadról egy gitár húrt, egy kottát és



Az átkozott sírások belőlem is egy újabb kuncsaftot akartak csinálni.

egy széf kulcsát vettem el. A női táncos mellett egy kis lőszert, míg a férfi mellett pedig egy kalapácsot találtam. Ekkor rámtámadt az eddig csak bámészkodó, virágcsokrot tartó fiú, tehát végeztem vele. Visszamentem a konyhába, és a kredenc mögötti rejtett járaton távoztam, mely a ház folyosójára vezetett vissza. A szemben lévő ajtót a következőképp nyitottam ki: behelyeztem a 30/30-as töltényemet a kulcslyukba s rácsaptam a kalapáccsal. Az ajtó mögött egy raktárhelyiséget találtam. Átvizsgáltam az állomás makettjét, így egy izzóval, egy robbanófejjel és az állomás felrobbantásának tervrajzával gazdagodtam. Az izzót becsavartam az ugyanitt lévő vágó asztalba, majd beszereltem a húrt is. Immár lejátszhattam vele a filmet, mely bemutatta, hogy Jed hogyan tartja varázslattal fogva Emilyt. Ezután az asztallal átvilágítottam a kottát is, melynek hangjegyeiben egy kód volt elrejtve. Továbbmentem a bank helyiségébe, ahol egy asztrológiáról szóló könyvet találtam. Ezután odamentem a falon a képhez s kinyitottam. Mögötte egy kódolvasó berendezés volt, amit addig állítgattam, amíg be nem jött a kottán olvasott kód. Így már bemehettem a széfhez, aminek különös zárjába először is a gyöngyöt illesztettem be, majd a kulccsal kinyitottam. A széfből egy újabb zombi jött elő és ellopta az amulettemet. Gyorsan utánaeredtem s visszaszereztem. A széfből egy kis munició és egy táska került elő, amit azonban nem nyitottam ki. Kinyitottam viszont a széf melletti ablakot, s egy rúdon átmásztam a másik épület tetejére.

AZ ALKU

A tető beszakadt, s az egyetlen jószándékú helybéli, Tobias McCarthy üzletében landoltam. Egy üzenetet nyújtott át Jedtől: a táska aranyat kéri Emilyért. Körülnéztem: egy nyereg mellett egy újabb üveg italra leltem. Ezután bemásztam a bányász csillébe - benne találtam egy detonátor dobozt, és egy kis lőszert - és McCarthy segített kigurulni a házból. Őt magát az addig kinn ólálkodó gazfickók sajnos megölték, ám nekem sikerült az állomás épületéhez eljutnom. Beléptem az ajtón. Bent a tetőgerendán egy újabb rosszfiú állt, aki sípszóval hívott zombikat ellenem. Ezeket elintéztem, majd meglöktem az állomás frissen festett tábláját, minek következtében a tetején lévő festékes vödör kiborult. A vödörből a festéken kívül a táska kulcsa borult ki, melyet magamhoz vettem. Egy rakás sín aljában egy csavart találtam, amivel háromszor ráütöttem a munkaműszakot jelző harangra. Erre elkezdett csapkodni mellete az ajtó, amin óvatosan kellett kisurrannom, nehogy odacsípődjek. A tervrajz szerint leraktam az állomás épülete mellé a robbanófejet, majd a sziklák mellől működtettem a detonátorral. Az állomás felől immár nem fenyegetett veszély. Odamentem a víztoronyhoz, ahol idő közben megjelent Jed átvenni a táskát. Nem láttam okosabb megoldást: leraktam a táskát és a



A mikroszkópon keresztül egy kódsort tudtam meg.

kulcsot a földre. Jed azonban természetesen nem tartotta be a szavát, s az Elwood testvérekkel szitává lövetett.

ÉLET ÉS HALÁL KÖZÖTT

Azt hittem végem van s csak egy álmot látok, de valóság volt. Egy Navajo indián barlangjában eszméltem, ám különös alakban: puma voltam. Az indián közölte: hogy visszanyerjem emberi testem, végig kell járnom a Sas ösvényét s visszaszereznem az ellopott Sast addig, amíg a parázs ki nem alszik. Hozzá is fogtam hát: a mulatóhoz mentem, ahol Dawson sheriff épp két szerencsétlent korbácsolt. Bent a leszakadt lépcső most nem jelentett számomra akadályt, s fenn a leszakadt padlózatot is könnyen át tudtam ugrani. Onnan a betört üvegen keresztül átugrottam a másik ház tetejére, ahol megkerestem azt a repedést, melyen keresztül Jed Stone szobrát lehetett látni. Nekirugaszkodtam s már ott is voltam a szobor tetején, s kiemeltem a kezéből az Arany Sast. Azonban a visszaút sem volt sima: a mulatónál a két megkorbácsolt zombi átalakult farkassá és nekem támadtak. Ellenük csak ezüst fegyverrel lehetett valamit tenni, tehát gyorsan cselekedtem. A bolt melletti kátrányos hordóba mártottam a mancsomat, majd bementem a temető melletti házba, ahol pedig a hordóban belemarkoltam az ezüstporba. Új fegyveremmel immár simán intéztem el a farkasokat, majd visszavittem a barlangba a Sast.

JED NYOMÁBAN

A gazember Jed és Dawson már épp végeztek a temetésemmel, amikor kitörtem a síromból. A sheriffre annyira ráijesztettem, hogy még a coltját is elejtette, úgy menekült. Felvettem a pisztolyát, majd a bánya bejárat



Kísérletezgetésemnek még ekkor nem sejtettem az eredményét.

mellől a szappant. Visszamentem a víztoronyhoz, melynél ámulatomra a saját zombi másom várt. Letettem elé a fegyvert, s mikor nyújtottam felé a kezem, hirtelen egyesültem vele (á la Prince of Persia). Felvettem a coltot, s felmásztam a toronyba. A tartályban egy zombival találkoztam, aki bizonyára nagyon koszos lehetett, mivel mikor odaadtam neki a szappant, rögtön kimúlt. Felvettem az egyik sarokból az italt, majd a zombi keféjét, aminek a nyelét beillesztettem a tartályból kitüremkedő csapba. Egy csapóajtó nyílt ki, természetesen lemásztam. Lent egy bányamérnök jegyzetfüzetét és egy falevelet találtam. Ez utóbbit beillesztettem a falban lévő szobor fejéhez, mire kinyílt a tovább vezető ajtó. Hamarosan a bányászok hálótermébe értem, ahol miután két zombit összevertem, az ágyakat átkutatva egy csákányt és egy üveg italt találtam. Tovább haladva egy szakadék, az alján karókkal állta az utamat, mellette pedig néhány rejtélyes verset tartalmazó tekercset találtam. Megkíséreltem a lehetetlent: az ajtótól kicsit balra leléptem a szakadékba. Ám nem estem le, talpam alatt egy kő jelent meg. Az előre, előre, balra, előre, előre, jobbra, előre, jobbra, előre, jobbra, előre kombinációval átkeltem a karók felett, majd a csákánnyal agyonvertem a rám támadó zombit.

Ezután a bányászok könyvtárába értem, ahol egy újabb fickót kellet leküzdenem. Felvettem a könyvét, és az egyik sarokból egy üveg vizet, majd kihúztam a falból a bányász gyertyatartót, minek hatására egy ajtó nyílt ki. Az ajtónál találtam egy varrótűt, mögötte azonban egy újabb zárt ajtó várt rám, előtte egy kis figurával. Ráöntöttem a kisemberre a vizet, mire az megdermedt, s beléphettem az ajtón, ami egy liftbe vezetett. A liftből magamhoz vettem a malacperselyt s falhoz vágtam. Egy mikroszkóphoz való tárgylemez került belőle elő. Működtedtem a liftet a karral, majd fent megvizsgáltam a tárgylemezt a mikroszkóppal. Egy színkód volt rajta látható - ennek megfelelően nyomtam be az ugyanebben a teremben található kapcsolókat. Ez természetesen egy újabb ajtót nyitott ki, amin keresztül egy laboratóriumba jutottam. A doki is itt volt, ám egy rács mögött. Az asztal alatt találtam egy üveg mérget, melyet a rács melletti lombikkal elegyítve valami löttyöt készítettem. Ezt felhörpintettem, minek következtében milliméternyire zsugorodtam. Így bementem a rács mögé, ahol hamarosan visszanőttem, ám a doki nem volt túl barátságos. Megmérgeztem a tűt, s a dokiba szúrtam. Hullája nyomán egy kulcs és egy szalmaszál maradt. A cellában találtam még egy üveg ammóniát, majd a kulccsal kinyitottam a rácsot, s ismét összezsugorítottam magam. Bementem a fal repedésébe, a szalmaszál segítségével átlendültem a kövek közötti rések felett, s a túloldalon felvettem az üveg varázsitalt.


Jednek úgy tűnt megrázó élményben lett része

A következő teremben - ismét eredeti nagyságomban - egy óriás pókkal kerültem szembe. A falból folyt ki valami, s a dög azzal táplálkozott. Gyorsan odamentem és ráöntöttem a varázsszert. Megvártam míg eszik belőle a pók, majd miután összement, agyontapostam. Egy doboz ragasztóra lettem figyelmes, amivel bekentem a kezem, s így felmásztam a felső lyukhoz. Ezúttal egy fej nélküli fegyencbe botlottam, akinek gyorsan felvettem a fejét az asztalról, s lehajítottam a lyukba... Odébb toltam a kovácsüllőt, melyről egy ólomtömböt emeltem le, mögötte pedig egy üveg italt és egy winchestert találtam. Továbbmentem a kinyílt ajtón, ahol egy újabb körözött személybe, Cobrába futottam. Néhány lövéssel kinyírtam, s felvettem a parókáját és az ezüst dollárját. Egy újabb üveg italt is találtam, majd bedobtam a pénzt a Jed poszterén lévő nyílásba, mely szintén egy ajtót működtetett. Az ajtó egy létrához nyílt. Lemásztam, felvettem a doboz gyufát, s folytattam utamat.

de ugyebár ami amúgy is tökéletes volt, azon minek változtatni?




A gumikesztyűvel a kezemen immár biztonságosan vághattam át a magasfeszültségű vezetéket.

EMILY KISZABADÍTÁSA

Eljutottam hát Emilyhez, ám Jed elmenekült. Emily segítségére siettem: beraktam az ólmot a tégelybe, s alágyújtottam. A bűvös drágakőre folyó ólom megtörte a varázslatot, ám Emily hamarosan újra elalélt. Felvettem a megszilárdult ólmot a kővel együtt, s magamhoz vettem még a teremből egy kis lőszert. Jed nyomába eredtem. Ám hamarosan rájöttem, hogy csapdába csaltak: az ajtó mögöttem lezárult, hegyes karók közeledtek felém, s ráadásul egy zombi is nekem támadt. Először ez utóbbiba eresztettem néhány lövést, majd miután felvettem a kését, az ajtóhoz vágtam az ammóniás üveget. Az ammónia szagára szerencsére magához tért Emily, s kikapcsolta a karókat. Most már csak ki kellett nyitnom a karós ajtót az ajtó melletti kar segítségével, amelyet a parókával sikerült elérnem. Ezután szembe kerültem végre hát Jeddel.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

Először az Elwood testvérekkel foglalkoztam, akiket odacsaltam a nagy sasszoborhoz, s az ékköves ólomrudat a sas lábába állítva Navajo varázslattal nyírtam ki őket. Ezután odamentem a nagy tartályhoz, s kinyitottam az oldalán a vízcsapot. Felvettem a tartály mellől a gumikesztyűt, amit rögtön fel is húztam, s a késsel átvágtam a vizesvályú melletti magasfeszültségű vezetéket. Ezt a vízbe lógattam, s most már csak a másik terembe menekülve meg kellett várnom, hogy a páncélba öltözött Jed a vízbe lépjen... Jednek tehát vége volt, ám valahogy ki kellet jutnunk még a bányából. Magamhoz vettem az egyik sarokból egy zsák szenet, s kimentem az ajtón, melynél Emily is megjelent közben. Jed vonatát pillantottam meg, ami úgy gondoltam képes lesz áttörni a beomlott bejáraton. Tehát már csak az volt a dolgom, hogy betöltsem a mozdonyba a szenet, meggyújtsam, s kioldjam a jobb oldalon lévő féket...

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ALONE IN THE DARK 3 — KIADJA: INFOGRAMES

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **94%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 35MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Rally Cha

Emlékeztek még, mit írtam a Power Drive leírásában? Hogy az az autóversenyek csúcsa, melynek életszerűsége páratlan, felülmúlhatatlan és utánozhatatlan? Nos, felejtsétek el. Időközben ugyanis kezembe került a Rally Championship című varázslat, amelyhez foghatót még nem láttam. De lássuk inkább, mit is rejt ez a program.

ELŐSZÖR A SZOKÁSOS DOLGOK

Mint a legtöbb autóversenyben, itt is lehetőségünk van gyakorlásra, egy-egy különálló futam lebonyolítására vagy a komplett világbajnokságban való részvételre. Ugyancsak kiválaszthatjuk, hogy automata vagy kézi váltóval óhajtunk hajtatni (értelemszerűen a kézivel több a gond, de helyes kezelésével értékes másodperceket takaríthatunk meg). A gyakorlásnál egy teljesen külön pályán nyomhatjuk a gázt, nehezítésként azonban a mitfahrer a kör elején kiszáll mellőlünk, tehát teljesen a reflexeinkre kell hagyatkoznunk. Még itt érdemes jól begyakorolni a kézi váltó használatát, mert - ahogy az már itt is kiderül - a futamok nagyon gyorsak, időre mennek, ráadásul kocsink sem törhetetlen, sőt még a benzinünk is fogy. Mindezeket figyelembe véve már elképzelhető, milyen nehéz dolgunk lesz. Még szerencse, hogy a Single Rally pontban a négyféle nehézségű pályát egytől egyig végigpróbálhatjuk, ezzel növelve esélyeinket a bajnokságban.





ELÉG A KÖRÍTÉSBŐL, LÁSSUK A MEDVÉT!

A játék főleg megjelenésében mutat újat, mert ilyen hangokat és grafikát ritkán lát/hall együtt az ember. Az egész a versenyautó kiválasztásánál kezdődik, amikor is hat autó között kell döntenünk, úgymint az apró Peugeot 205 (frankó reflektorokkal), a szokatlan Opel Calibra, a biztos győztes Lancia Delta, a bivalyerős Ford Escort, a csúcs Toyota Celica és a túrakocsibajnokságokból ismert Porsche RS (mely a 911-es alapjaira épült). Az autókról persze részletes tájékoztatást olvashatunk á la Test Drive (láthatók a motor és az erőátvitel adatai, a gyorsulási görbék és még sok minden más), digitalizált képeket láthatunk a motorról és az utastérről, valamint egy ígéretes, 3D-ben forgó modellt, melyen még a rajtszám, a reflektorok, és a kocsi festése is teljesen élethű. Természetesen amikor a verseny már élesben folyik, nem választhatjuk akármelyik autót, hanem csak azt, amelyikre elegendő pénzt sikerült gyűjtenünk.

Ha a kiválasztással megvagyunk, a futam, a pálya jellemzői és az időjárásjelentés kerül a képernyőre, majd a



A FLAIR ELSŐ KIUGRÓ TELJ
A MAGA NEMÉBEN EGY

szerelőcsarnok elé jutunk. Itt balról jobbra haladva először tankolhatunk valamint sérüléseinket javíthatjuk ki. Itt állapotunkat egy csík jelzi, amely mellett megnyomva a tűzgombot, pénzünk arányában szervizelhetünk. Az üvegfalú csarnokban mitfahrerünket választhatjuk ki, ugyancsak pénztárcánknak megfelelően. Érdemes felfogadni a leggyengébbet is (először úgyis csak rá lesz pénzünk), mert néha ugyan elfelejt szólni egy-egy hajtűkanyar előtt, és a többinél is csak az irányt susogja el (a meredekséget nem), de nélküle esélyünk sem marad a szakaszok teljesítésére. Elég kellemetlen apróság az, hogy a rendelkezésre álló összeg itt nem íródik ki, ezért folyton próbálgatnunk kell, hogy melyik csókát tudjuk felfogadni. A sorban az utolsó helyszín az emelő, ahol autónkat cserélhetjük le vagy új gumikat tehetünk fel, az imént olvasott időjárásjelentésnek megfelelően. Új autó vásárlásánál természetesen



mpionship



Íme, az elérhetetlen álomautó. Soha nem lesz rá pénzed.

régi járgányunk értéke is számításba jön, mégpedig újkori árán, ezért nem érdemes szervizbe vinni akkor, ha utána úgyis eladjuk.

AZ IGAZI ÚJÍTÁSOKAT A VERSENY REJTI



Megoldásait tekintve akár a Power Drive továbbfejlesztett változatának is tekinthetnénk, mert ehhez hasonló effekteket legelőször (és eddig egyedül) csak ott láthattunk. Lássuk tehát először a külsőségeket. Mint az egy normális autótól elvárható, verseny közben járgányunk kerekei fordulnak a kanyarokban illetve menet közben, sőt egy apró hibának köszönhetően akkor is, amikor a járgány egy helyben áll. Azonban eme hiba nem túl zavaró, mivel a futamok annyira dinamikusak, hogy az említett állapot valószínűleg soha nem fog előfordulni. Amennyiben mégis, akkor már úgyis mindegy. De térjünk vissza a játék megjelenéséhez. Mint azt már az autóválasztásnál láthattuk, a kocsik megjelenítése fantasztikusan élethű, még olyan apró

A PERFEKCIÓT CSAK AZ IDEGGYILKOS TÖLTÖGETÉS TÖRI MEG.

részletekre is gondoltak a készítők, mint például az ablakokon megvillanó napfény, vagy a visszapillantótükör, amely nem csak egy fekete folttal van jelképezve, hanem valóban kiemelkedik a kocsi karosszériájából. Természetesen a reklámfeliratok is nagyjából olvashatóak, a az autók fényezése pedig vadító (főleg a tűzpiros Lancia Deltáé). Egy ilyen grafikához megfelelő hangok illenek, mely nem csak a fékcsikorgásokat, borulásokat, ütközéseket jelenti, hanem még a mitfahrer beszédét is.

Mindezek azonban még mindig csak adalékként szolgálnak a vezetés érzésének megvalósításához. A farolások nemcsak hogy megtalálhatóak a játékban, de már a leggyengébb pálya teljesítéséhez is elengedhetetlenek, melynek köszönhetően autónk valóban úgy viselkedik, mint egy igazi rallygép. Természetesen mindez igaz a pályán nehezítésként elhelyezett olaj-, és jégfoltokra is, amelyekre ráfutva könnyen előfordulhat, hogy egyszercsak szembejövünk magunkkal. Ha már itt tartunk, megjegyzem, hogy ha úri kedvünk úgy tartja, akár visszafelé is megtehetjük a pályákat, annál is inkább, mivel nincs ellenfelünk, tehát az ütközés kizárt. Autónk kerekei (a csikorgás mellett) nyomokat is hagynak a hóban illetve kanyarban az aszfalton is, melyek eltűnnek ugyan a következő körre, de ne legyünk telhetetlenek.



A nézők előrelátóan a korlát mögé húzódtak.

Végül néhány szó a pályákról. Amint az elvárható, szinte nincs két olyan szakasz, ahol ugyanolyan lenne az időjárás. Találkozhatunk hóval, esővel, széllel, homokviharral illetve ezek kombinációjával, vezethetünk nappal vagy éjszaka, és így tovább. A gyakorlásoknál kiválasztható négy pálya természetesen messze nem az összes, ennél jóval többet kell teljesítenünk, mire miénk lehet a világbajnoki cím.



A pálya szabad, a felszállási engedélyt megadom!

ÉS A KONKLÚZIÓ...

Bátran állíthatom, hogy a Rally Championship az ilyen jellegű szimulátorok királya. Ilyen szintű kidolgozottságot, grafikai megoldásokat még soha nem láthattunk (na jó, egyszer), hiszen mindegyik állókép digitalizált, a mozgók meg még annál is szebbek, a digi hangok kristálytiszták és rengeteg van belőlük, a pályák nagyon nehezek (sajnos néhol túlságosan is) és szinte végtelen számúak. Kár is szaporítani a szót: aki szereti az ilyen jellegű játékokat, annak egyszerűen kihagyhatatlan. Higyjétek el, ez egy csoda.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RALLY CHAMPIONSHIP — KIADJA: FLAIR

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihivás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **95%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 **1200** CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



OTP Junior kártyás számlát már 1.000 forinttal is lehet nyitni



Az ország 400 OTP Bank fiókjának bármelyikében nyithatsz Junior kártyás számlát, ha van személyi igazolványod, és még nem múltál el 26 éves. Amennyiben még tanulsz vagy nincs önálló kereseted, a számlanyitáshoz egy kezesre is szükséged van.

Nyitáskor számládra a közösen megállapított havi limit (maximum ennyi pénzt vehetsz fel Junior kártyáddal egy hónapban) kétszeresét, minimum 1.000 forintot kell befizetned. Innentől kezdve a számládon tartott minden forint napról-napra gyarapszik.



Ha takarékoskodni kívánsz, pénzedet magasabb kamat mellett le is kötheted 1, 3, 6 vagy 12 hónapra. Ha nem tudod előre mennyi pénzt tudsz nélkülözni, kérheted a hónap végén számládon maradó összeg lekötését alkalomszerűen, vagy hónapról hónapra automatikusan.



Számládra bárki fizethet be pénzt akár készpénzbefizetéssel, akár banki átutalással.

Junior kártyád biztonságát személyi azonosító kódod szavatolja.



Ezt a négyjegyű számot kártyád átvételekor, lezárt borítékban kapod meg. Nélküle nem lehet pénzt felvenni az automatából, így illetéktelen személy kártyád esetleges elvesztése esetén sem férhet hozzá pénzedhez.



Junior kártyáddal havi limited erejéig a nap 24 órájában vehetsz fel készpénzt az OTP Bank 100 pénzjegykiadó automatájának bármelyikéből, melyek száma év végéig megduplázódik.

Ha további kérdésed van, vagy szeretnél Junior kártyás számlát nyitni, keresd fel a legközelebbi OTP Bank fiókot!

OTP Junior kártya. Komolyan vesznek.

Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI
Tedd próbára türelmed és kitartásod!
699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!
999,- Ft



LONG LIFE
A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.
999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!
Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

Aki 1995 június 30-ig legalább fél évre előfizet az újságra, az nemcsak időt, pénzt és fáradságot takarít meg, hanem kis szerencsével nagyértékű nyereményként egy SEGA SATURN-t is nyerhet a budapesti, győri vagy pécsi 576 KByte Shopból.

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyed évre: 600,–**
- ❑ **fél évre: 1.200,–**
- ❑ **egy évre: 2.400,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________________
Címe: ______________________________
Irányítószám: ______________________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

Hammer of the Gods

CSAPJ ODA AHOVA KELL!

Gigászi harcok, virágzó birodalmak, acsarkodó uralkodók, gátlástalan istenek, lázadó népek, pénzéhes zsoldosok... Folytassam még a sort? Nem hiszem, hogy szükséges lenne, hisz bárki rájöhetett, hogy ahol ezekkel az elemekkel van dolgunk, az csakis egy stratégiai játék lehet. Bizony, bizony. S nem is akárkitől! Emlékeztek még a jó öreg King's Bounty-ra? És a New World Computing csoportra? Igen, ők készítették ezt a remeket is, mely a többi stratégiai anyaggal szemben tartogat némi újdonságot - akár annak idején a King's Bounty C64-en! Hogy mik is ezek az újdonságok? Hát lássuk!



HOGY LEGYEN NÉMI FOGALMATOK A SZTORIRÓL...

Feladatunk a játékban a viking nemzedéket győzelemre juttatni. Ehhez sorban teljesítenünk kell az istenek kéréseit (vagy húsz kisebb-nagyobb istenét), melyek - ahogy haladunk felfelé a családfájukon Odinig - egyre nehezebbek. A végső győzelemhez Odin kegyeit kell megnyerni - ugyanis ő a főisten. Hogy mik ezek a kérések, az attól függően változik, hogy milyen fajt választunk. Lehetünk *emberek* - ekkor a varázstárgyak gyűjtése a legfontosabb, *elfek* - az ő esetükben minél nagyobb népességre kell törekedni, *trollok* - náluk természetesen a katonai erő számít, és *dwarfok* - náluk pedig a vagyon a domináns. Európa területén ez a négy faj méri össze erejét - s ne gondoljunk egyből a legádázabb csatákra, mivel a jó diplomáciai kapcsolat, virágzó kereskedelem, családi érdekek sokszor több sikert hoznak, mint a eszeveszett öldöklés. Természetesen kivédhetetlen egy-két kisebb-nagyobb incidens az istenek kérései miatt, de jó diplomáciai érzékkel (és easy fokozaton) könnyedén elsimíthatjuk a történteket.

VALAMIT A KÜLCSÍNRŐL IS

Még mielőtt elemeznék néhány menüpontot, hogy lássátok mire képes a játék, előbb lássuk mire éhes! A manapság egyre gyakoribb SVGA-s mód be van építve, s ha videokártyánk tud ilyet, 256 szín mellett nagyfelbontásban élvezhetjük az anyagot. Hangkártyák terén azt kell hogy mondjam, minden igényt kielégít; zenéi, akárcsak a hanghatások digik, s igen közel állnak a CD minőséghez. Apropó CD minőség: a lemeznek van néhány audio trackje, telis-tele szövegekkel, de nem sikerült azonosítanom, mikor használja azokat a játék.



Amit most láttok, az nem más mint az egyik kastélyunkról lekért infó.

AKKOR KEZDJÜK...

A játék elején nagy dilemmák előtt állunk: válasszuk ki melyik fajjal legyünk, s a többieknek állítsuk be a fokozatát (természetesen négyen is játszhatunk egymás ellen, ha sikerül befűzni három havert). A térkép lehet történelmi, azaz hiteles, vagy véletlenszerűen generált. A játék hosszát is beállíthatjuk: a *Tutorial* ponttal érdemes kezdeni, ez egy rövid példán keresztül elmagyarázza a kezelést. *"Short"* esetén 20 kalandot kell teljesítenünk, *"Full"*-nál Odin kérését is teljesíteni kell. Ezután választhatunk, melyik isten kalandját játsszuk, s máris a térképen találjuk magunkat.



Íme, láthatjátok ördögi stratégiámat: egy helyes bástyasorral kisajátítottam a birodalom felét.

Itt fogjuk eltölteni a játékidő 80%-át. A jobb gombbal válogathatunk csapataink között, a ballal jelölhetjük ki a célt, ahová menjenek. Ha nem csapatot, hanem települést választunk a jobb gombbal, akkor annak az adatait, lakosságát, stb. olvashatjuk. Amikor csapatunk valami tárgyon áll, megjelenik a *"Pick up"* pont, amivel felvehetjük a tárgyat. A jobb felső sarokban látjuk a teljes térképet piciben, alatta az évet és vagyonunkat. A *"Wait"*-tel a kiválasztott csapat várakozik ebben a körben, a *"Done"* parancsot kiadva többé nem nyúlunk a csapathoz. A *"Go"*-val megindul a csapat a cél felé, a *"Group"*-pal pedig két, egyhelyen állomásozó csapatot olvasztunk össze. A nagy térkép alatt láthatjuk a kiválasztott csapat tagjait, mellettük lépéseik számát, s kis

pipát a fej mellett, ha egy csapatban vannak, keresztet, ha külön. Ha a csapatnál van hajó is, a hajó ikon világít - de ne feledjük, hogy ilyenkor jóval lassabban haladunk a szárazföldön. A csapat tagjai igen változatosak: négyféle zsoldost bérelhetünk, de az istenektől néha különleges harcosokat, esetleg szörnyeket kapunk. Mindenképp ajánlom, hogy a csapat fele íjász legyen! Ezen kívül legyen egy hős vagy varázsló is a csapatban, ugyanis csak ezek használhatják a varázstárgyakat, s ezekből akad szép számmal. Sokszor kapunk az istenektől varázstárgyakat, s ezeket mindenképp ajánlott használni harc közben - egész durva varázspálcák is akadnak.



Szép kék az ég, zöldell a fű... de mintha esélyeink nem lennének ilyen csodásak.

NÉHÁNY BETŰ A FELSŐ MENÜSORRÓL

A *"File"* pontot nem hiszem, hogy különösebben kéne ismertetnem, főleg Windows-osoknak nem. Az *"Options"* sem tartogat semmi érdekeset, itt kapcsolhatjuk ki/be a zenét és az animációkat. A *"Tomes"* jóval több izgalmat rejt magában: infókat kérhetünk a városokról, csapatokról, varázstárgyakról, lekérhetjük az istenek családfáját, s elolvashatjuk, mi is a jelenlegi kalandunk, és megcsodálhatjuk a térképet nagyban. Az *"Actions"* alatt találjuk a létfontosságú pontokat: építkezhetünk (először utat, majd kicsi, közepes s végül nagy kastélyt), de ehhez jó ha van néhány ezrünk (sőt, inkább tízezrünk). Az így épített kastélyokkal jó vigyázni, mert ha valakivel harcban állunk, s az egy kastélyt emel egyik városunk közelében, a kastély automatikusan megtámadja a várost. Természetesen ez a mi esetünkben is igaz! A *"Colonize"* ponttal kolonizálhatunk, ha a kiválasztott egységünk egy leigázott városon illetve üres városhelyen állomásozik. A *"Diplomacy"* menüponttal a riválisokkal kommunikálhatunk: beállíthatjuk, milyen kereskedelmet folytatunk, barterezhetünk, ajándékot adhatunk, ultimátumot küldhetünk, stb. A *"Recruit"* ponttal vásárolhatunk zsoldosokat, a *"Send"* ponttal pedig üzeneteket küldhetünk a többikenek (nem igazán értem, hogy érti meg a gép, amit mi üzenet gyanánt beírunk...). A *"Spell"* ponttal varázsolhatunk egyet, ha van olyan varázslat a birtokunkban, amit a térképen lehet használni. Az *"End Turn"* pedig a kör végét jelenti.



Az egyik isten kérése az volt, hogy foglaljam el valamelyik riválís fővárosat. Azt hiszem sikerülni fog...

A HARCOKRÓL, RÖVIDEN

A legegyszerűbb megoldást választották a harc lebonyolítására, de kitűnőre sikeredett. A kéz ikonnal választhatjuk ki, melyik egységünket aktiváljuk, a nyíl ikonnal léphetünk, a karddal pedig támadhatunk. Ha íjászokkal vagyunk a célkereszttel lőhetünk. Ha támadók vagyunk, mód van a megfutamodásra, de ha minket támadtak meg, akkor nincs menekvés. Aki gyorsan túl akar esni a megpróbáltatásokon, az állítsa be az automatát és a gyors játékot. Amikor várost győzünk le választhatunk: razzia, fosztogatás, pusztítás, leigázás. Ha saját várost akarunk telepíteni, mindenképpen igázzunk. A másik három lehetőség esetén maradnak lépés-pontjaink, de mivel kevesebb időt töltünk a városban, kevesebbet is rablunk.



Na, itt végre izgalmas menetet láthattok. Azonosak az erőviszonyok - de akkor is mi nyerünk!

Nem tudom, mennyire lehet egy stratégiai anyagot megszerettetni egy leíráson keresztül, de talán a képek beszédesebbek lesznek. Egy biztos: a Hammer of Gods még egy kalandőrült fejét is el tudta csavarni...

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

HAMMER OF THE GODS — KIADJA: **NWC**

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **77%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA,SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MORTAL

Jelmagyarázat:

***I:** az ellenfél irányába*
***E:** az ellenféltől távolodva*
***F:** felfelé*
***L:** lefelé*
***LI:** le+ellenfél irányába*
***LT:** le+ellenféltől távolodva*
***T:** tűz*
***Blokk:** el+tűz*
***Legközelebbről:** közvetlenül az ellenfél előtt állva*
***Közelről:** egy lábsöprésnyi távolság*
***Távolról:** egy ugrásnyi távolság*
***Legtávolabbról:** teljes képernyőnyi távolság.*











Kung Lao:

Hat Throw: E, I+T (repülés közben a magasság változtatható)
Power Spin: Blokk, T, T, T (újra és újra forog)
Teleport: L, F
Aerial Kick: L, L (a levegőben)
Fatalities:
Hat Chop: (közel) I, I, I, T elengedése, T
Hat Decapitation: (legtávolabb) Blokk tartása, I, I, I, I, T elengedése, majd a kalapot az ellenfél nyakához irányítani
Tüske (a Kombat Tombban): I, I, I, T
Friendship: E, E, E, L, T
Babality: E, E, I, I, T



Kitana:

Fan Throw: I, I, T
Fan Lift: E, E, E+T
Flying Punch: I, L, E, T
Fan Swipe: L+T
Fatalities:
Fat Kiss: (legközelebb) Blokk tartása, I, I, L, I, T elengedése
Fan Decapitation: (legközelebb) E tartása, T, T, T, T, E elengedése, T
Tüske: I, I., I, T
Friendship: Blokk tartása, L, L, L, F, T elengedése
Babality: L, L, L, T



Mileena:

Sai Fireball: T, tartani két másodpercig, T elengedése
Teleport Kick: I, I, T
Floor Roll: E, E, L, T
Fatalities:
Sai Hack: (legközelebb) I, E, I, T
Bone Spit: (legközelebb) Blokk tartása két másodpercig, Blokk elengedése
Tüske: I, L, I, T
Friendship: Blokk tartása, L, L, L, F, elengedni
Babality: L, L, L, T



Baraka:

Blade Swipe: L+T
Blade Spark: L, E, T
Blade Fury: E, E, E, T
Double Kick: T, T
Fatalities:
Decapitation: (legközelebb) Blokk tartrása, E, E, E, elengedni
Spike Lift: (legközelebb) E, I, L, I, T
Tüske: I, I, L, T
Friendship: Blokk tartása, F, I, I, elengedni
Babality: I, I, I, T



Scorpion:

Harpoon: E, E, T
Leg Trip: I, L, E, T
Teleport Punch: L, E, T
Mid-Air Throw: ugrás, majd L
Fatalities:
Death Breath1: (közel)Blokk tartása, F, F, T elengedése
Death Breath2: Blokk tartása, L, L, F, F, T elengedése
Harpoon Chop: (legközelebb) Blokk tartása, L, I, I, I, T elengedése,
Tüske: L, I, I, Blokk
Friendship: E, E, L, T
Babality: L, E, E, T



Shang Tsung:

1 Fireball: E, E, T
2 Fireballs: E, E, I, T
3 Fireballs: E, E, I, I, T
Transformation: Blokk, E, I, F, T elengedése
Fatalities:
Possession: (közel) Blokk tartása két másodpercig, elengedni
Soul Drain: (legközelebb) Blokk tartása, F, L, F, elengedni
Kintaro: (közel)Blokk tartása, I, E, E, E, T
Tüske: Blokk tartása, L, L, F, L, elengedni
Friendship: E, F, L, I, T
Babality: E, I, L, T



KOMBAT II











Reptile:

Acid Spit: I, I, T
Orb: E, E, T
Invisibility: Blokk, F, F, T elengedése
Power Slide: Blokk, T, T, T
Fatalities:
Eat Head: (távol) E, E, L, T
Invisible Chop: (legközelebb) láthatatlanná válás, majd I, I, I, L, T
Tüske: láthatatlanná válás, majd I, I, L, T
Friendship: E, E, L, Blokk
Babality: L, E, E, T



Sub-Zero:

Ice Blast: L, I, T
Floor Freeze: L, E, T
Power Slide: Blokk, T, T, T
Fatalities:
Freeze And Smash: (közel) I, I, L, T, majd (legközelebb) I, L, I, I, T
Snowball: (legtávolabb) Blokk tartása, E, E, L, I, elengedni
Tüske: L, I, I, Blokk
Friendship: E, E, L, T
Babality: E, I, L, T



Jax:

Fireball: forgatni L, LE, E+T
Ground Pound: T három másodpercig, elengedni
Gotcha Grab: I, I, T (ötször, öt ütésig)
Energy Vave: I, L, E, T
Mid-Air Backbreaker: L (ugrás tetejénél)
Fatalities:
Head Splat: Blokk tartása, I, I, I, T
Arm Pull: (közel) Blokk, Blokk, Blokk, Blokk, T
Tüske: Blokk tartása, F, L, F, elengedni
Friendship: Blokk tartása, L, L, F, F, elengedni
Babality: L, L, L, T



Liu Kang:

Bicycle Kick: T tartása öt másodpercig, elengedni
Flying Kick: E, I, T
Fireball: I, I+T
Crouching Fireball: L, L, T
Fatalities:
Cartwheel uppercut: 360 fokos fordulat, E
Dragon Morph: L, I, E, E, T
Tüske: L, E, I, I, T
Friendship: I, E, E, E, T
Babality: L, L, I, E, T

Rejtett karakterek:

■ **Smoke:** Hogy ez a rejtett manus előbújjon, a Portal pályán kell harcolnunk, akár 1, akár 2 játékos üzemmódban. Váratlanul megjelenik egy fej a jobb alsó sarokban, és bekiabálja, hogy "Toasty!". Amint megjelenik, húzzuk le, majd az ellenféltől elfelé a joyt. Két játékos esetén az küzdhet meg vele, aki először végzi el a fenti mozdulatsort.

■ **Noob Saibot:** A fura név mögött a játék pénzbedobós automatájának programozója áll, ugyanis visszafelé olvasva a "Tobias Boon" nevet, ez a karaktersor áll elő. Igen nehéz vele találkozni, ugyanis egyhuzamban 25 menetet kell megnyernünk, hogy megmérkőzhessük az egyébként is alig látható figurával. Csak a sziluettjei látszanak, a harcmodora pedig felettébb szemét. Előszeretettel alkalmazza Scorpio harpoon-mozgását.

■ **Jade:** Hogy vele szembekerülhessünk, egészen a "?" előtti karakterig kell eljutnunk a ranglétrán. Győzzük le ellenfelünket kizárólag egyféle támadást használva (ajánlott az alsó-rugás), majd ha legyőztük, egy eddig nem látott, kék színben pompázó Portal szintre jutunk, szemben vele. Veszettül gyors, csak közeli támadásokkal operálhatunk ellene, a Kitana-féle legyeződobásaira pedig nagyon figyeljünk!



Raiden:

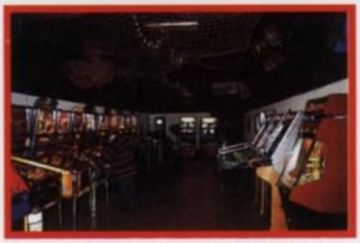
Raydentricity Fireball: L, I, T
Flying Thunderbolt: E, I, I
Teleport: L, F
Electric grab: t két másodpercig, elengedni
Fatalities:
Electric Explosion: (legközelebb) T három másodpercig, elengedni, Blokk+T felváltva
Uppercut Explosion: (legközelebb) T öt másodpercig, elengedni
Tüske: Blokk tartása, F, F, F, elengedni
Friendship: L, E, I, T
Babality: Blokk tartása, L, L, F, elengedni



Johnny Cage:

Low fireball: E, L, I, T
High Fireball: I, L, E, T
Shadow Kick: E, I, E, T
Shadow Uppercut: E, L, E, T
Package Check: L+T
Fatalities:
Torso Tear: L, L, I, I, T
Decapitation: (legközelebb) I, I, L, F
Tüske: L, L, L, T
Friendship: L, L, L, L, T
Babality: E, E, E, T

WEST LASER GAME CLUB



Újra itt vagyok, ezúttal is a WEST LASER GAME CLUB-ból, ahová ismét csak izgalmas automaták érkeztek. Remélem nem felejtettétek el, hogy hol is van ez a játékterem: lényegében a Nyugati pályaudvar alatt található, a McDonald's bejáratával szemben lehet lemenni... A gépeket ezúttal is a BILL-TEX Kft bocsájtotta egy-egy teszt erejéig rendelkezésünkre.





SHOOTING STAR

Az első gép, amire csak röviden térnék ki, a SHOOTING STAR. Ami igazán különleges vele kapcsolatban, hogy ezúttal egy élethű méretű PUSKÁVAL kell a képernyőre lőni, négy pálya valamelyikét választva. A western hangulatú játékban maximum 4 játékos teheti próbára tudását.

REVOLUTION-X

A második játék szintén lövöldözős, de a végigjátszása után állíthatom, hogy egyedülálló! A címe REVOLUTION-X, főszereplője pedig az AEROSMITH együttes. Az 1-2 személy által játszható automatában egy gengszterszervezet elrabolja a bandatagokat, akiket egyenként meg kell menteni a 100%-os megnyeréshez. Fegyverünkből különböző típusú felszedhető lövedékeket, CD-ket és lézerdiszkeket lőhetünk ki az ellenfelekre, tankokra, helikopterekre és szörnyekre (nomeg bombázó csajokat menthetünk meg). A grafika egészen különleges, előre-hátra-fel-le-jobbra-balra mozoghatunk a 3 dimenziós környezetben, közben vadító rockmuzsika szól. Nagyon tetszett, hogy a pályákon meg lehet választani a haladási irányt, így minden újabb menet után más-más helyszínre tudunk eljutni. Nem csak gyalog közlekedünk, hanem az egyik pályán például helikopterről kell irtani, a város felhőkarcolói között szlalomozva. Mivel a gépet a MIDWAY neve fémjelzi, ezúttal is elég brutális és véres az akció - a belső "vérességszint" kapcsoló a WEST-ben maximumra van állítva!









CRUIS'N USA

Végül, de nem utolsó sorban alkalmam volt végigjátszani az utóbbi idők LEGPROFIBB autóversenyes játékát, a CRUIS'N USA-t! A játékot ugyanaz a cég írta, akik a Killer Instict-et is (NINTENDO ULTRA 64), így elképzelhetitek a grafika minőségét! Bártan merem állítani, hogy ez a játék veri a Sega Daytona USA-ét és a Namco Ridge Racer-ét is! A csodálatos hátterek videokazettáról lettek bedigitalizálva, ezeket kijavították és átrajzolták a "texture-mapping" technikát használva. A játékban amerika híres vidékein kell versenyezni 9 másik kocsi és a többi szerencsétlen közlekedő között - azért írtam, hogy szerencsétlen, mert a játékban óriási tömegkarambolokat lehet csinálni, amitől az amúgy is szuper élethű vezetés még reálisabbá válik. Kezdéskor 4 különböző autó, vezetés közben 3 nézet közül választhatunk (belső, külső, felső). Aki elmegy a WEST-be játszani a CRUIS'N USA-el, az próbálja ki a következő trükköt: az autóválasztás közben nyomva kell tartani valamelyik nézetváltó gombot és...



Martin





MANGA







THE CYBERPUNK COLLECTION

Végére érkezett hát a 3 részes cyber-Manga sorozatunk, melyben a legizgalmasabb falatot hagytam utoljára: a CYBER CITY OEDO 808-at. A három epizódból álló sorozat főszereplői cyborg adottságokkal megáldott férfiak (bár az egyikük "kissé" nőies beütésű), s a filmek az ő kalandjaikra épülnek.

2008-ban vagyunk, a komputerbűnözés és a neongettók korában. A Cyber-rendőrség főnöke, HASEGAWA elhatározza, hogy három életfogytiglanra ítélt bűnözőt állít a szervezet soraiba, akik a többszáz éves halmazati büntetésük csökkentése miatt vállalják el a feladatot. Egy apró kikötés van csupán: ha egy küldetés során kudarcot vallanak, vagy nem az adott idő alatt járnak el, a nyakukra szerelt bilincs azonnali halálukat okozza. Ha viszont sikert aratnak, lefaraghatnak pár évet csinos kis gyűjteményükből. SENGOKU a playboy, BENTEN a piperkőc és GOGUL, a punk komputervirtuóz valaha a leghírhedtebb gengszter hírében álltak - a nehéz helyzeteket ehhez méltó profizmussal oldják meg.



FILE 1> VIRTUAL DEATH

Az első részben SENGOKU kapja a feladatot: meg kell mentenie azt a közel 50 ezer embert, akik OEDO város elképesztő magasságú felhőkarcolójának foglyai. Hősünk és Benten behatol a toronyba, míg Gogul egy számítógépet kezelve kívülről segít nekik. A helyzet különös: valaki a város és a hadsereg számítógépeit megzavarva az épület megsemmisítésére törekszik, kikapcsolva annak stabilizátorát. Az illető egy ICE programháló segítségével tökéletesen elfedi kilétét - mindössze annyit sikerül kideríteni, hogy ő is az épületben van! A torony legfelső emeletén Sengoku találkozik egy programozóval, akit a rejtélyes illető mindenáron - a jelek szerint még a saját életét is feláldozva - meg akar gyilkolni. A jelek arra utalnak, hogy ekkora katasztrófát csak egy ember képes okozni - de ő már több éve halott... A zavaró jelzéseket viszont még mindig sugározza valaki a felhőkarcoló egyik emeletéről, így Sengoku elhatározza, hogy a végére jár a dolgoknak, annak ellenére, hogy az épület teljes védelmi rendszere ellene van programozva...



FILE 2> PSYCHIC TROOPER

A második részben GOGUL kerül a figyelem középpontjába azzal, hogy elbújtatja egy régi bűntársát, akit a katonaság üldöz. A csinos nő kezdetben együtt küzd Gogullal, aki láthatóan kedveli őt. Rövidesen kiderül, hogy az ex-bokszoló árulás áldozata: őt akarják felhasználni egy szupertitkos katonai fegyver teszteléséhez, pontosabban erődemonstrációjához. A "fegyver" egy olyan gyilkos lény, aki emberi és gépi szervek kombinálásából lett létrehozva. A szuperkegyetlen és óriási tűzerővel ellátott cyborg Gogul után ered, akinek a túlerő miatt ezúttal igen rosszul áll a szénája. Közben Hasegawa, a rendőrség főnöke is megjelenik a véres "bemutatón" és mivel az emberi szervek katonai alkalmazását törvény tiltja, le akarja tartóztatni a magasrangú tiszteket. Parancsba adja az amúgy is kimerült Gogolnak, hogy pusztítsa el a cyborgot. Így már nem csak a gyilkológéppel, hanem a nyakán levő robbanótöltettel is számolnia kell!



FILE 3> BLOOD LUST

Egy titokzatos vámpír garázdálkodik OEDO-ban, aki meggyilkol és "megcsapol" három tudóst. BENTEN kapja a megbízást, hogy derítsen fényt a titokra - vámpírok ugyanis csak a mesékben léteznek. A cyber-város utcáin azonban mindenki hallgat - mindössze annyit sikerül megtudni, hogy a tudósok sötét biológiai kísérleteket folytattak és nagyon féltek valakitől. A nyomok elvezetik Bentent a salonji kórház cryogenikus fagyasztó kamráihoz - pontosabban az egyikhez, amely furcsa módon üres! Kutatás közben két furcsa cybervadállat támad Bentenre, akinek menekülnie kell. Gogul az adatokat feldolgozva rájön, hogy a három tudós a halhatatlanság vírusát kereste, nem is eredménytelenül. Vajon ki akar mindenáron örökké élni? És ki a titokzatos vámpír?



A CYBER CITY OEDO 808 a három sorozat közül a legföldhözragadtabb, már amennyire ezt a furcsa jövőképet valósnak lehet tekinteni. A filmeknek nagyon jó a története és külön is "fogyaszthatóak", mivel csak laza szálak kötik össze őket. Egy bajom volt csupán: a harmadik résznek "nem volt vége", azaz nem utalt a főszereplők további sorsára. Elképzelhető, hogy a sztori folytatódik...

Martin

THE INCREDIBLE HULK





Néha bizony még Hulknak is meg kell alázkodni

Dr. Robert Bruce Banner a híres atomfizikus végzetes balesetet szenvedett, amikor megmentette közeli barátját, Rick Jonest. Egy robbanás következtében hatalmas dózis gammasugárzást kapott, melynek következtében a teste átalakult egy emberfeletti erejű mutánssá - az INCREDIBLE HULK-ká!

A hazánkban is nagy sikernek örvendő MARVEL képregénykiadó egyik leghíresebb hőse, HULK is bevonult a MegaDrive történelembe, mégpedig egy igazán igényes verekedős-mászkálós játékkal. A történetben a főgonosz THE LEADER, aki segítségül hívta a zöld óriás 4 legádázabb ellenfelét: RHINO-t, ABSORBING MAN-t, ABOMINATION-t és TYRANNUS-t. Ahhoz, hogy legyőzzük őket, 5 pályán kell átjutni, melyek végén várnak ránk a főellenfelek. Hulk energiája folyamatosan csökken, ezért a bunyó mellett a pótlására is koncentrálni kell - hiszen ettől függ, hogy milyen extra mozgásokat tudunk csinálni. Kezdéskor Super-Hulk módban vagyunk - 18 különböző mozdulattal - amely az energia fogyásával visszaesik Hulk majd Dr. Banner módba, így egyre kevesebb mozgásunk marad. Jó esetben azonban fel tudunk töltődni Hulk-Out állapotba is, ahol senki sem állhat az utunkba. A program veszélyesen jó grafikával bír és kellőképpen nehéz is, így idősebbeknek is bátran ajánlom.



Inkább ugorj bele magadtól!

SEGA

THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX

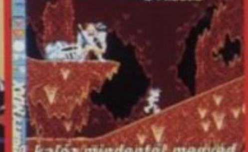


Egyre többet hallani arról, hogy "felülről" drasztikusan be akarják szabályozni a játékok "erőszakszintjét". Állítólag túl véresek a programok és durvaságra tanítják a gyermekeket. Nos kedves szülők, a MIGHTY MAX-et nyugodtan hazavihetik, hiszen tökéletesen vér, és erőszakmentes játék.


Na most merre, Max?

SKULLMASTER nem egy jó ember, hiszen övé az a fegyver, amely képes megsemmisíteni a világot. Ez a fegyver most éppen darabokban hever, szétszórva - node mi van akkor, ha valaki összerakja? Ha gonosz az illető, akkor nagy a zűr, ha olyan jó és bátor, mint MIGHTY MAX, akkor valamivel jobb a helyzet. Max és barátai elindulnak hát, hogy a darabokat összeszedve elpusztítsák az ördögi gépezetet, amelynek részei 5 világban vannak elrejtve.

Gondolom a sztoriból is kiderül, hogy az OCEAN ezúttal a fiatalabb korosztályt célozta meg egy könnyen kezelhető és szórakoztató játékkal. Lényegében csak jóadag ügyességre van szükség ahhoz, hogy a hatalmas helyszíneket bejárva megtaláljuk a darabokat és lepuffogtassuk az ellenfeleket - mindezt abszolút kedves formába öntve. A szereplők (3 közül lehet választani) hatalmasat ugranak, ékköveket gyűjtögetnek, a gyermek kellemesen mulat és addig sem a vérengzést látja.


A kalóz mindentől megvéd

SEGA

JURASSIC PARK



Ez a dínó egy klasszissal nagyobb!



Hű, de nagy a baj a zöldövezetben!

Először azt gondoltam, hogy a Jurassic Parkról nem lehet még egy bőrt lehúzni - nincs az az isten, hogy ez az új változat jól összejöjjön. Bevallom, tévedtem! A játéknak tényleg FANTASZTIKUS a grafikája, és stílusában is magasan veri az SNES-re készült JP2-t. Valószínűleg az dob nagyot a programon, hogy a hátterek egészen elképesztően sikerültek és folyamatos az akció - egyfolytában lődözni kell, így a főszereplő Grant dokin és a dínókon kívül nem sok kapcsolat van a filmmel. Akkor ugyanis a dínók voltak a főellenfelek, most azonban az emberi gyarlóság a baj oka: a Costa-Rica-i hadsereg hatalmas erőkkel igyekszik begyűjteni a megmaradt tojásokat, hogy egy gonosz dínó-sereget hozzanak létre belőlük. Így lesz szövetséges az ember és a dinoszaurusz - kettőjük közül karaktert választva kell megmenteni a helyzetet. Grant a különböző fegyverek felszedésével tud küzdeni, Raptor pedig a bivajerős végtagjaival. Kezdéskor a három pályát tetszés szerinti sorrendben teljesíthetjük, ezek után mehetünk át a továbbiakra. Raptorral 5, Granttal 6 szintet kell bejárni, melyek a választott szereplőtől függően változnak. Újra el kell mondanom, hogy a játék grafikája osztályon felüli!

SEGA

MEGA BOMBERMAN



A januári számban már ajánlottam nektek az új Bomberman játék SNES változatát. Most végre megérkezett MEGADRIVE-ra is, stílszerűen MEGA BOMBERMAN néven. Mivel a két változat teljesen különböző, ezért szeretném ezt is megmutatni nektek.

A HUDSON SOFT sorozata már évek óta a legjobbak között tanyázik és eredetisége miatt eddig még nem sikerült felülmúlni (Japánban a legsikeresebb konzoljátékok között tartják számon). A cég egyre-másra jelenteti meg az újabb epizódokat, melyek mindig tartalmaznak valami izgalmas újdonságot - ezúttal például cuki farkas-forma állatokat, melyek különböző tulajdonságaikkal segítik a játékost. Számtalan extra felvételével tuningolhatjuk emberünket, akinek most egy galád robotbanda elintézése a feladata. Nekem ezúttal jobban tetszik a MD verzió, mert itt sokkal inkább ügyességi feladataink vannak, mint logikai (az SNES játékban néha eléggé meg volt bonyolítva a játékmenet). Természetesen pályákban nincs hiány, 5 világot kell megmenteni, melyek 3-4 részből állnak és még a végső összecsapás is ránk vár. A felvehető tárgyak nem változtak, csak a kis farkasok mennek újdonságszámba. Nekem ez a MD játék volt márciusban a kedvencem.



Tipikus japán ellenfelek



Ilyen zsúfolt az utolsó pálya

SEGA

SONIC & KNUCKLES



Ebben a hónapban igyekeztem olyan MEGADRIVE játékokat összegyűjteni, melyek grafikájukkal és játszhatóságukkal jóval kiemelkednek az átlagból. Ezek közül való a S&K is, amely a Sonic 3 méltó folytatása. Ez a kazetta tényleg sok érdekességet rejt, melyekre érdemes odafigyelni. Most nem térnék ki a 8 csodálatosan megrajzolt pályára, hiszen a Sonic sorozat grafikájával sosem volt baj - jóval érdekesebb, hogy ezúttal Knucklest is lehet választani, aki újfajta mozgásaival színt visz a játékba. A gomb benyomva tartásával hosszú ideig tud a levegőben úszni és a függőleges falakra is fel tud kapaszkodni, így érdekesebb helyekre is fel tud jutni, mint Sonic. A kis vörös ördög szerintem sokkal izgalmasabb, mint Sonic, így jogos az óhaj, hogy a régebbi részekben is szeretnénk őt próbára tenni. Szerencsére erre megvan a lehetőség, hiszen a kazetta úgy működik, mint egy amerikai "adapter"! Össze tudjuk illeszteni a Sonic 2-vel és a 3-mal is, így újra végigjárhatjuk a már ismert pályákat az új figurával! Ha pedig a Sonic 1-et vagy a Spinballt dugjuk rá, akkor az A-B-C gombok egyidejű megnyomásával a szuper külsejű 3 dimenziós pályákat járhatjuk be. Úgy tapasztaltam egyébként, hogy ez a trükk bármely MD kazettával működik!



Knuckles a súlytalanság állapotában



Ez a 3D-s bónusz pálya

SEGA

PSYCHO *Pinball*

Flipper - a játék, amely időtlen-időkig tartja magát! A játéktermekben még mindig a legtöbb zsetont ezek nyelik el és a konzolok világában is előkelő helyen állnak. És ha ezentúl minden flipper ilyen vadállat lesz, mint a CODEMASTERS új programja, akkor nem lesz baj.

Mi kell egy jó konzol-flipperhez? Először is gyönyörű, színes és villogó grafika, lehetőleg nagyméretű asztallal és golyóval - ez megvan. Aztán dögös rock and roll zene, dübörgő dobokkal - ez is oké. Élethű, gyors mozgás és szimuláció - telitalálat, végre jobbra-balra is lehet rázni az asztalt. Nomeg egy csipetnyi titok, rejtett meglepetés, valami, ami miatt "konzolossá" válik a flipper - mondjuk egy pár ügyességi/akció rész megfelel? CODEMASTERS, ez igazán nagy dobás volt!

A PSYCHO PINBALL-ban három féle gépen mehetünk vagy ezek "psycho"-kombinációján, egyszerre maximum négyen. Az asztalok több képernyő magasak, de az akció annyira gyors, hogy a játék teljesen élethű - nem érezzük úgy, hogy a golyó az égből hull alá. Nagyon sok a meglőhető extra, kanyar, lámpa és titkos járat és a labda viselkedése is kellemes. A karok között elég nagy a rés, ami miatt nem könnyű a játék, oldalt viszont nem túl gyakran megy le a golyó, így a dolog pont egyensúlyban van. Ez az első olyan flipper játék, ami szerintem nem csal.



Ilyen szuper grafikát régen láttam flippernél



Titkos járatok mindenütt!

SEGA



Körülbelül 7 zsillió levél tornyosul az asztalomon, amelyekben kódokat kértek a különböző játékokhoz. A kétségbeesett játékosok közül még mindig legtöbben a SONIC, SONIC 2, SONIC 3-mal vannak elakadva.

MEGA DRIVE

SONIC

A kezdőképernyőn, amikor Sonic megrázza az ujját, nyomjátok be a FEL, LE, BAL, JOBB irányokat, amire egy csengőt kell hallanotok. Ezután a játékot A+START-tal indítsátok.

SONIC 2

A SOUND TEST menüben írjátok be a következő számokat, mindegyik után B-t nyomjatok: 19, 65, 09, 17. Ezután lépjetek ki és A+START-tal indítsatok. Ha Super Sonic-ká akartok válni, a számok a következők: 04, 01, 02, 06. Ezután gyűjtsetek össze 50 gyűrűt az átváltozáshoz. A pályaépítő kód a következőképpen alakul: írjátok be a pályaválasztó kódot. A SOUND TEST menüben írjátok be a következő számokat: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Ezután a pályára lépve (A+START) az A-B-C gombokkal tudjátok a pályát átrendezni. A 14 folytatási lehetőség kódja: 01, 01, 02, 04.

SONIC 3

A következő kódot nehéz előhozni, sokat kell próbálgatni. Amikor a kezdőképen meghalljátok a SEGA beszólást és Sonic kezd megjelenni, nyomjátok be gyorsan a FEL, FEL, LE, LE, FEL, FEL, FEL, FEL irányokat (csilingelést kell hallanotok). A COMPETITION opcióról lefelé lépve jelenik meg a STAGE SELECT/SOUND TEST opció.

THE FLINSTONES

A pályaválasztáshoz tartsátok lenyomva a C-t az OPTIONS képernyőn, majd nyomjatok BAL, JOBB, LE, BAL, JOBB, FEL, FEL, LE, BAL, JOBB-ot. Ezek után C+START pályát vált.

SHINOBI 3

Pauzálás után egyszerre nyomjatok A+B+C-t, ezután a LE/FEL irányokkal választhattok pályát. Örök shuriken: az OPTIONS képernyőben állítsatok be 00 shurikent. Várjatok itt egy ideig, s a 00 végtelenre fog váltani. Sérthetetlenség: hallgassátok meg a következő zenéket sorrendben - HE RUNS, JAPOESQUE, SHINOBI WALK, SAKARA, GETAFU. A Getafu szám bekérése után pár pillanatos csend jelzi a kód bevitelét.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

A BNYZ kód extra pályákat ad HARD módban, de próbáljátok ki a QSDZ-t is.

MIG 29

Tetszőleges pályát választhattok a MIZLATHNFDKZWG kóddal.

MEGA TURRICAN

A pályaugráshoz pauzáljátok le a játékot és nyomjatok JOBB, BAL, LE, JOBB-ot és a B gombot. Az örök energia kódja A, A, A, B, B, B, A, A, A.

DR. ROBOTNIK'S M. B. MACHINE

A HARDEST nehézségi fok utolsó pályájának kódja PIROS, PIROS, ÜRES, SÁRGA.

DYNAMITE HEADDY

A címképernyőn nyomjatok START-ot egyszer. Tegyétek a kurzort a START GAME feliratra és adjátok be a C, A, BAL, JOBB, B kódot. START-tal kérhetitek ki a pályaválasztást.

URBAN STRIKE

Egy titkos mexikói pályára juthattok a 9NHLGBW6SYL kóddal!

MICKEY MANIA

Az OPTIONS menü SOUND TEST részében állítsátok a zenét CONTINUE-ra, az fx-et APPEAR-re, a beszédet THINK...-re. Lépjetek ki és tartsátok 5 másodpercig BALRA lenyomva az irányítót. Ekkor megjelenik a pályaválasztási lehetőség.

BEAVIS & BUTT-HEAD

Próbáljátok ki a következő kódokat (a kis és nagy betűkre figyelve): mivOI mp2yH Xy7LQ illetve e7EKY iP2qe taVYF.

CONTRA - HARD CORPS

Speciális vége lesz a játéknak, ha a JUNK JARD pályán az első mini főellenség után a széttlőhető falat (az ajtó felettit) megmászva beszélünk az emberrel és igent mondunk neki. Ezek után egy arénában meg kell küzdeni két nagyobb ellenféllel.

EARTHWORM JIM

Pauzálás után az 1-es irányítóval nyomjátok be a kódot a fegyver feltöltéshez: A, B, B, B, C, A, C, C. A pályaátlépés kódja: A, B, B, A, A+C, A+B, A+B, A+C. A plazma lövésé: C, A, B, C, A, B, A, C. Egy continue nyerhető: A+B, A, B, A, B, C, A. Egy élet nyerhető: B, B, C, C, A, A, A, A.

PITFALL

A kódokat a kezdőképernyőn, az 1-es irányítóval kell beütni. 99 fegyver: A, B, FEL, C, A, C, A. 9 élet: JOBB, A, LE, B, JOBB, A, B, FEL, LE. Atari 2600-as verzió: LE, A gomb 26-szor benyomva, LE.

SYLVESTER & TWEETY

Pauzálás után nyomjátok be a következő kódot, így az utolsó pályára kerültök: A, A, A, B, B, B, A majd START.

LION KING

START-tal pauzáljátok le a játékot, majd a JOBB, A, A, B,

S.

START kombinációval tudtok pályát ugrani. Másik megoldás, ha az OPTIONS képernyőn FEL, LE, JOBB, BAL, A, B, C, START-ot nyomtok.

MEGA BOMBERMAN

(ebben a számban olvashattok róla)
Bármelyik pályán kezdhettek a 7954-es kóddal. A 0515-ös a legutolsó szintre tesz.

RISE OF THE ROBOTS

Ha a Supervisorral akartok játszani, az OPTIONS képernyőn nyomjatok FEL, FEL, LE, LE, BAL, BAL, JOBB, JOBB, A, B, C, A, B, C-t.

CASTLEVANIA BLOODLINES

Álljatok az OPTIONS feliratra és a nyomjatok START-ot. A BGM-et állítsátok 05-re, az SE-t 073-ra. Menjetek vissza a kezdőképre és várjátok meg a PRESS START BUTTON üzenetet. Most nyomjatok START-ot. A második címképernyőn nyomjatok FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A-t. Ha most visszamentek az OPTIONS képernyőre, 9 életet és expert nehézségi fokozatot tudtok beállítani.

TECHNOCLASH

A pályakódok: 2.: ZP80BFAR, 3.: FPKRBFA9, 4.: DAAW3-FAX, 5.: TZSIUFAU, 6.: 6ZS-ITA6, 7.: H9M9SFA0.

32X

DOOM 32 X

A kód beviteléhez 6 gombos joy szükséges (a Mode gomb miatt)! Játék közben pauzáljatok és egyszerre nyomjátok le az X, Z, Mode, FEL kombinációt. Ekkor sérthetetlenné váltok. A fegyver és muníció feltöltéséhez nyomjatok A, C, Mode, FEL-t, természetesen itt is egyszerre.

STAR WARS ARCADE

Ha külső nézetbe kapcsoltok, a torpedó automatikusan rááll a HÁTATOK MÖGÖTT kevergő Tie vadászokra is!

MASTER SYSTEM

JUNGLE BOOK

Várjátok meg, amíg a DISNEY logó eltűnik a képről és nyomjátok be a FEL, LE, FEL, LE, BAL, JOBB, START kombinációt. Ezután a START GAME képernyőn a jobb/bal irányokkal tudtok pályát választani.

COSMIC SPACEHEAD

Az utolsó helyszín, a SPACE STATION kódja DGHFFF6W-WLJLRWFIDOL1.

THE GLOBAL GLADIATORS

A menü képernyőn válasszátok ki a második opciót és nyomjátok be a BAL, JOBB, BAL, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB, BAL, JOBB kombinációt.

ROBOCOP VS TERMINATOR

A fegyverválasztást a következő módszerrel lehet előhozni: állítsátok meg a játékot és nyomjatok FEL, 1, FEL, 2, FEL, 2, FEL, 1, LE, 2, LE, 1, LE, 1, LE, 2-t. Indítsatok, ekkor fegyvert választhattok. A pályaugráshoz szintén pauzálni kell és LE, 2, LE, 1, FEL, 2, LE, 2, LE, 2, FEL, 1, LE, 2, FEL, 1-et nyomni. Indítás után a következő pályára lép a játék.

DESERT STRIKE

Könnyen végigszaladhattok a játékon ha beütitek a következő kódokat: 2.: QQZRELEN, 3.: QPUAAAQ, 4.: QPNEMEN.

SONIC 2

Dugjatok egy irányítót a 2-es csatlakozóba és nyomjátok átlósan BALRA/FEL plusz az 1-2 gombokat. Tartsátok lenyomva őket és kapcsoljátok be a gépet. Várjátok meg, amíg Sonic elrohan, dugjátok be az 1-es irányítót és nyomjátok meg a 2 gombot kétszer. Ekkor meg kell jelennie a pályaválasztás opciónak.

GAME GEAR

DESERT SRTIKE

A pályakódok a következők: 2.: CKSEPPD, 3.: ICIIEFE, 4.: EMFMIEH.

THE OTTIFANTS

A pályák kódjai a következők: Basement: JYSF, Construction Site: AOHT, Office: PHIE, Jungle: NRCF.

ROAD RASH

Írjátok be a 0000 0DQT0 15AUS 574AE kódot, mellyel az 5. pályán kezdhettek a legjobb motorral.

LEMMINGS

A pályaválasztáshoz a következő kombinációt kell beütni: a gép bekapcsolásakor tartsátok nyomva az 1-2 gombokat és nyomjátok be a FEL, LE, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL, JOBB kódot. Ez után a PASSWORD képernyőn tudtok pályát választani.

ECCO THE DOLPHIN

A 10. és 12. pálya kódját tudom megadni: ESKGV és IAMGW.

MICRO MACHINES

Tudtátok, hogy egy mini játék van elrejtve ebben a kazettában? Kössetek össze 2 gépet és tegyétek be a kazettákat. Amikor az ABSOLUTELY BRILLIANT logo megjelenik nyomjátok le a START, 1, 2 gombokat mindkét gépen. Ekkor bejön a kis tenisz játék.

ALIEN 3

Ha a "high score" táblába CHEAT-et írtok be a nevetek helyett, rettentő mennyiségű muníciótok lesz a következő játékban.

SHINOBI III

A különböző színű ninják és kristályok kódjai sorban a következők: C0444, 50858, 10373, B02F2, FD9D8, D4939, F5958, BF26A.

LION KING

Amikor a SEGA logo megjelenik, nyomd le (és tartsd úgy) a 2-es gombot. Amikor a logo eltűnik, forgasd folyamatosan az irányítót az óra járásának irányába, a DISNEY képernyő megjelenéséig, ekkor egy hangot kell hallanod. A START opció kiválasztása után megjelenik a pályaválasztás.

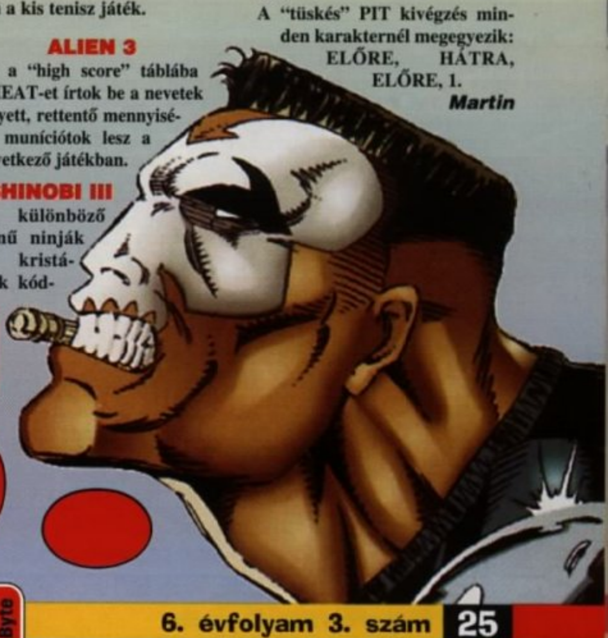
SONIC CHAOS

Egy kódot ismerek csak a játékhoz: a kezdőképen nyomjátok be a LE, LE, FEL, FEL, BAL, JOBB, BAL, JOBB, 1, 2, START kombinációt. Ez után lépjetek be a SOUND TEST képernyőbe és próbáljátok ki mi történik, ha a LE, LE/ELŐRE, ELŐRE, 1 mozdulatsort beadjátok.

MORTAL KOMBAT 2 KIVÉGZÉSEK:

LIU KANG: LE, ELŐRE, HÁTRA, HÁTRA, 2
SUB-ZERO: ELŐRE, ELŐRE, LE utána ELŐRE, LE, ELŐRE
SHANG TSUNG: védekezés közben ELŐRE, HÁTRA, ELŐRE, 2
MILEENA: ELŐRE, HÁTRA, ELŐRE, 2
KITANA: védekezés közben ELŐRE, ELŐRE, ELŐRE, 2
REPTILE: fél képernyős távolságból HÁTRA, HÁTRA, LE, 1
SCORPION: START+FEL, FEL, 1
JAX: ELŐRE, ELŐRE, 1, 1, 1-...amíg az ellenfél végleg kinyiffan.
A "tüskés" PIT kivégzés minden karakternél megegyezik: ELŐRE, HÁTRA, ELŐRE, 1.

Martin



O.S.

POWER DRIVE

Milyen érzés ködben vezetni? Próbáld ki!

Megmondom őszintén, hogy elég nehéz helyzetben vagyok a POWER DRIVE-val. Amikor ugyanis megérkezett, mindenki lelkendezve játszott vele az 576 SHOP-ban; Ancy pozitív hangvételű leírást csinált az Amigás verzióról - de nekem valahogy mégsem kerek a dolog. Egyszerűen nem értem, hogy miért kell olyan autókat, mint a Mini Cooper és Fiat Cinquecento egy rally-programba beleerőltetni? Sokkal komolyabb autók is vannak a piacon, a verseny szerintem komolytalanná válik ezektől a kis szappandobozoktól. Aztán ugye azt is mondta az Ancy, hogy a kezelhetőség "teljesen élethű". Vezetek már egy ideje, de nekem még soha nem állt be MAGÁTÓL a kocsim egyenesbe a kanyarok után, persze ez lehet az én hibám is. Egyedül a havas tesztpályát találom élethűnek, mert amikor egyszer télen 80-nal bementünk a felvonulási térre, ugyanúgy pörögtünk, mint a kocsi a játékban.



Hogy lehet két köteget egy kanyarral összeszedni?



A havas tesztpálya örömei

No, de ne legyünk szőrösszívűek - a játék nem rossz, főleg ha azt nézem, hogy összesen 48 pálya van benne! A Power Drive World Championship során az egész világot bejárjuk, közben végigélhetjük a létező összes időjárási formát és útviszonyokat és ezek kombinációit. Azért érdekes a szimuláció, mert a kocsi viselkedésével tényleg igazodik az útviszonyokhoz, szerencsére nem egyszerű kezelhetetlenséggel - a havas úton például csak a kézifékes kanyar (gyakorlatilag nem lehet behúzni a kéziféket, egyszerűen csak blokkolni kell) és a Powerslide segít.

A sorozatos győzelmekkel elég szép summát lehet nyerni, így később Opel Astrát (16V GTI) és Renault Cliot is vehetünk. Sőt, még egy Escort Cosworth és egy Toyota Celica is összespórolható, de ezek kockázatos bizniszek, mert könnyen elfogyhat a pénzünk - és akkor ugrik a következő nevezési díj! Érdemes nagyon óvatosan vezetni, mert a sérülések javítása rendkívül sokba kerül. A versenyek közben nem árt gyűjteni a dollárkötegeket és a nitro-gyorsítókat, nomeg az idő-megállító mütyürőket (a tapasztalatom az, hogy a pénzkötegek rendszeres felvételével jócskán javulnak az esélyeink).



Hát nem kilökött, a bunkó?!

Martin

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

WOLVERINE

Wolverine ezúttal a többiek nélkül!

Eddig bárhol került szóba a MARVEL képregénykiadó és az X-MEN sorozat, mindig először WOLVERINE neve jött be a képbe. Vajon miért szereti mindenki ezt a kissé brutális, vad kinézetű rozsomákot? Talán az öngyógyító képessége miatt? Vagy adamantium pengéi a siker okai? WOLVERINE már akkora sztár, hogy főszereplésével játék készült, amelyben egyedül ő képviseli az X csapatot. Wolverine polgári neve Logan. Sok az ellensége, sok a barátja, de nincsenek emlékei, legalábbis igaz emlékei. Éppen ezért megszállottan kutatja a múltját, amelyre a magyarázatot talán most fogja megtalálni. Egy ismeretlen ugyanis a WEAPON X laboratóriumba invitálja őt, ahol talán választ talál a kérdéseire.

A játék elsősorban és talán kizárólag azért készült, hogy a Wolverine rajongók kiélhessék magukat. Hősünk ugyanis annyi ütés/rúgás/mozgásfajtát tud, hogy legalább egy hétbe telik a kezelés betanulása. Az SNES irányító ÖSSZES gombjával csinál valamit, plusz van néhány irány+gomb kombináció is. Ezek kiosztását a gépkönyvben találjuk meg, érdemes átnézni, mert például a pengés falmászásra és a föld karmolására elég nehéz rájönni - pedig ezekkel lehet a legjobban előrejutni. A pályákon az a cél, hogy adott számú ellenfelet likvidáljunk és megkeressük a kijáratot - ez csak a bal sarokban levő LEFT XX számláló nullára érése után nyílik ki. Hat veszélyesen megrajzolt helyszínt kell bejárni, melyeken az X-ek legádázabb ellenfelei várnak ránk: The Black Queen, Bloodscream, Cyber, Elsie Dee és a többiek. Az utolsó pálya maga a pokol, ahol Fugue áll az utunkba.

A játék grafikája osztályon felüli, de a bonyolult kezelhetőség miatt kicsit nehéz belejönni a folyamatos játékba. A liftek helyett érdemes a falon mászni, mivel így gyorsabban haladunk. A pályákon rendszerint az összes járatot be kell barangolni, mert csak így lehet az adott számú ellenfelet legyőzni (a legtöbb ágyú és droid is számít). Az öngyógyítás jó dolog, de ha túl sokáig állunk tétlenül, Elsie Dee jelenik meg és könyörtelenül kivégez.

Martin



Ellenfelek minden irányból



Wolverine a karatéban is jártas

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESERT FIGHTER

A SYSTEM 3 HÁBORÚJA

VIGYÁZAT! EZ NEM EGY LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK!

A DESERT FIGHTER című játékot abszolút véletlenül fedeztem fel az 576 SHOP kínálatában. Éppen azon tűnődtem, hogy elővegyem-e a jó öreg Metal Marinest vagy a Desert Strike-ot, amikor is megpillantottam a szerényen meghúzódó dobozkát. A képek nagyon ígéretesen virítottak, lássuk mit sikerült alkotnia a SYSTEM 3-nak...

FIFTI-FIFTI

Stílusát tekintve a DF körülbelül 50-50%-os arányban stratégiai-akció játék. Egy 8 küldetésből álló háborút kell megvívnunk, melyben a másik oldalon egy Zarak nevű közép-keleti diktátor áll. Zarak erős hadseregével lerohant egy szomszédos országot és megkaparintotta az olaj és kémiai üzemeket. Ahhoz, hogy az UN katonái sikereket érjenek el a földön, a levegőből kell támogatnunk őket egy F-15 STRIKE EAGLE és egy A-10 THUNDERBOLT II irányításával. Nem véletlenül mondtam, hogy a DF erősen stratégiai beütésű program: abszolút nem lehet benne úgy "irtani" és "kommandózni" mint mondjuk a Desert Strike-ban, hiszen itt a képzeletbeli bírák könyörtelenül pontozzák és jegyzik teljesítményünket. Szóval aki rászánja magát erre a játékra, az tényleg valami komolyabb dologra számítson.



Ez a radarállomás már nem húzza sokáig

MIELŐTT BELEUGRANÁNK A SŰRŰJÉBE...

Kezdéskor választhatunk az új háború és a mentett állás betöltése között. A CONTROLS menüben lehet az elég bonyolult irányítási formák közül választani, melyekből én a COCKPIT TYPE A-t ajánlom. Tanulmányozzuk át a gombkiosztást is, hiszen a fegyverekből és csalikból szigorú limit van, nem lehet csak úgy a levegőbe durrogtatni! Ezek után a főképernyőre kerülünk.

A játék lényege, hogy mindig a legkevesebb pusztítással és a legrövidebb idő alatt kell a küldetéseket végrehajtani. Ez nagyon fontos, hiszen a számtalan célpont nagyon gerjesztően hat, mégsem szabad megőrülni - szigorúan csak azokra az elsődleges és másodlagos célpontokra lőjünk, melyeket a gép megad. Ha esetleg nem vagyunk tisztában ezekkel, lapozzuk fel a gépkönyvet, ott részletesen kivesézik a küldetéseket. Nem hasból mondom ezeket: ha túl sokat pusztítunk, a küldetések után a GNN híradó bemutatja, hogy az UN pilótái a saját állásaikat lőtték! Az pedig a legnagyobb blamázs. Szóval a főképernyőn vagyunk, annak is az alsó részén egy 5 ikonból álló részben. Itt tudunk információt kérni a célterületről (balra), a küldetés pillanatnyi állásáról (le), gépet választhatunk (jobbra) és elkezdhetjük a harcot (fel). Ha a kurzor középen áll és megnyomjuk a START gombot, elmenthetjük az eddig teljesített állást vagy átállíthatjuk az irányítást. A célterületek közül az aktívak fehéren világítanak, ezeket egymás után be kell majd járni. A számmal jelzett területeket egyenként kikérhetjük és még részletesebben átnézhetjük a rajta található ellenséges objektumokat, így megtervezhetjük a támadási stratégiánkat. Lehet, hogy elsőre nem egyértelmű, de a menüket az A (piros) gombbal vezéreljük. Végül még egy infó képernyőt kapunk, ahol utoljára igazítanak el minket. Érdemes ezekre az utolsó jótanácsokra odafigyelni.



Igyekezzünk csak a tankokat kilőni

HARC, TAKTIKA ÉS KITARTÁS

Harc közben mindkét gép máshogy viselkedik. Az F-15 a gyorsabb madár és az "egyedülálló" célpontok leszedése is vele könnyebb. Az A-10 viszont kitűnően bombáz, de a légiharcban nálam gyengébbnek bizonyult. A játék előrehaladtával mindkét típusból 3-3 verziót kipróbálhatunk. A küldetések során folyamatosan fogy a rendelkezésre álló idő. Ha túl nagy a sérülésük vagy elfogy az üzemanyag, természetesen vissza kell térni a bázisra - azaz ki kell repülni a "képből". Ilyenkor jön a statisztikai



A GNN minden eseményt egyből tudósít

áttekintés a teljesítményünkről, automatikusan reparálják a gépet és folytathatjuk a harcot, szükség esetén új gépet vagy célterületet választva. A kezdeti feladatokat érdemes maximum 3 nekifutásból legyűrni, ellenkező esetben rosszul alakul a



Forgalomszámlálás az A-10-ről

földi csapatok előrenyomulása. Ha csak a fontos célokra lövünk, hamar összeáll a 80%-os pusztítási arány. Persze törekedjünk ennél jobbat elérni. Plusz pontot jelent a másodlagos célpontok szétlövése is. Igazán említésre méltó nehézséget csak az okoz, hogy a második küldetésben nem adják meg a Scud rakéták helyét - először fedezzük fel ezeket, majd az állást újratöltve törjünk a célra. Taktikázzuk ki, hogy a gép mire számol plusz, mire mínusz pontokat - és közben észre sem vesszük, hogy milyen gyorsan telik az idő egy ilyen igényes játék mellett!

Martin

Úgy vettem észre az általatok küldött levelekből, hogy a SNES tulajdonosok nem KÉRIK a kódokat, hanem KÜLDIK. Éppen ezért igyekeztem a legjobb játékokhoz közreadni a csalásokat - remélem ezzel ismét bebizonyítottam, hogy az 576 KByte "Tipp-Trükk" rovatával senki sem tud versenyre kelni.

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY

A kezdőképen, amikor az öreg tekeri a verklit, az 1-es irányítóval adjátok be a következő izgalmas kódot: LE, Y, LE, LE, Y. Egy baj van csak, hogy ebből az "életgyűjtő" játékból nem sikerült kilépnem, még a START+SELECT kombinációval sem (talán nektek sikerül)! Ha 50 élettel akartok kezdeni, a mentett állások alatt álljatok rá az ERASE opcióra. Gyorsan nyomjátok be a kódot: B, A, R, R, A, L; ekkor egy hangot hallotok. A játék egyébként telis-tele van WARP pontokkal, melyekkel nagyobb pályarészeket ugorhattok át. Az egyik ilyen az első térképen van, Lipták György tatai játékos találta meg a CORAL CAPERS és a FUNKY'S FLIGHTS között: a pontozás kb. középen meg van törve, itt a majom kissé lelassít. Ha PONT ITT megnyomjátok az A gombot (1 másodpercig) két térképpel arrébb kerültök! A kód tuti jó, de ritkán jön be elsőre - próbálgassátok! A KONGO JUNGLE pályán még két ilyen WARP pontot találtam (megpróbálhatjátok a belépést úgy is, hogy nyomva tartjátok az L+R gombokat és a megfelelő pillanatban hozzányomjátok a B-t). Az egyik a JUNGLE HIJINX és a ROPEY RAMPAGE között található.

LION KING

Lépjetek be az OPTIONS menübe és írjátok be a következő kódot az 1-es irányítóval: B, A, R, R, Y. Ekkor a jobb/bal irányokkal tudtok pályát választani.

SUPER BOMBERMAN

Ha beírjátok az 5656 kódot, mini figurával játszhattok! Az utolsó pálya kódja 1635. A 1111 kód egy csomó exra fegyvert ad.

NBA JAM

A programozó fiát választhatjátok ki játékosnak, ha a "névbeíró" képernyőn beadjátok az A és I betűket, a kurzort az R-re teszitek (de nem írjátok be) és egyszerre lenyomjátok a BAL, START, X kombinációt.

CHOPLIFTER 3

A szektorok kódjai: SHNLNTS, CDGGBVN, WHTDFFN.

POWER RANGERS

A pályák kódjai: 3847, 5113, 3904, 1970, 8624, 2596, 0411, 1007, 1212.

TETRIS 2

A 100. pálya kódja Z3H.

MICKEY MANIA

Az OPTIONS menüben állítsátok a zenét a BEANSTALK 1-re, az FX-et EXTRA TRY-ra. Menjetek az EXIT OPTION feliratra és tartsátok benyomva az L gombot 7 másodpercig. Ezután egy hangot kell hallanotok. A főképernyőn megjelenik a pályaválasztó lehetőség.

SAMURAI SHOWDOWN

A TAKARA logo megjelenésekor az 1-es irányítóval nyomjátok be a következő kódot A, Y, X, B, mire egy hangot kell hallanotok. A karakterek választásakor nyomjátok be az L és R gombokat és a START-ot, s így ki tudjátok választani AKAMUSA-t.

MORTAL KOMBAT 2:

Egy halom érdekes kódot beadhattok a karakterválasztó képernyőn (mindegyik után SELECT-et kell nyomni!): Szuper erő: LE, FEL, JOBB, FEL, BAL. Smoke: FEL, BAL, FEL, FEL, JOBB. Jade: FEL, LE, LE, BAL, JOBB. Noob Saibot: BAL, FEL, LE, LE, JOBB. Kintaro: FEL, LE, LE, JOBB, JOBB. Shao Kahn: JOBB, FEL, FEL, JOBB, BAL. 29 credit: BAL, FEL, JOBB, LE, BAL. 15 mp a kivégzésre: FEL, FEL, BAL, FEL, LE.

SHAQ FU

A véres kódot az OPTIONS menüben kell beütni az 1-es irányítóval, gyorsan: Y, X, B, A, L, R. Ekkor a kép vörösre vált.

DESERT FIGHTER

(ebben a számban van róla ismertető)

Játék közben pauzáljatok START-tal az 1-es irányítón, a 2-esen pedig nyomjátok be a következő kódot: A, B, A, B, SELECT, A, B. Ekkor újratöltődik a fuel, az energia és kétszer annyi rakétátok lesz. A trükköt számtalanszor lehet ismételni!

CRAZY CHASE

Kicsit nehéz trükk, de működik: nyomjátok le az 2-es irányító L gombját, utána az R-t. Mindezeket benyomva tartva nyomjatok L-t majd R-t az 1-esen is. Mind a négy gombot benyomva tartva az A-B-X-Y gombokkal választhattok a pályák közül.

PITFALL

Amikor a bumeráng a START körül repked, nyomjatok SELECT, A, A, A, A, A, SELECT-et, így az Atari 2600-as verzióba kerültök!

VORTEX

A következő csaló kódokat tudom nyújtani ehhez a különleges játékhoz: örökélet: JTTSJ, pályaválasztás: CTGXFM, megsemmisíthetetlenség: HVZSM, örök lövés: WSVTQ.

EARTHWORM JIM

Állítsátok meg a játékot és az 1-es irányítóval adjátok be a pá-



lyaátlépés kódját: A, B, X, A+X, B+X, B+X, A+X.

BIO METAL

Tartsátok lenyomva a JOBB/FEL irányt és az A+B gombokat, azután nyomjátok meg a RESET-et. Az intro közben egy "beep"-elést kell hallanotok, s most már elkezdhetitek a játékot. A pályákon a JOBB+SELECT és a BAL+SELECT segít az előre-hátra lépkedésben.

ALADDIN

A pályaátlépés kódja a 2-es irányítóval történik, az OPTIONS képernyőn BAL, JOBB, START, SELECT, X, Y, B, A. A főképernyőn ekkor megjelenik a LEVEL SELECT opció.

RISE OF THE ROBOTS

Ezzel a kóddal a Supervisort választhatjátok ki második játékosnak. Az OPTIONS képernyőbe lépve nyomjatok FEL, JOBB, LE, BAL-t plusz valamelyik gombot az 1-es irányítón. Ezután a PLAYER 2 karakternek választhatjátok az új robotot is.



WILD AND WACKY SPORTS

A kódokat Kelemen Norbert küldte Szombathelyről, minden SNES játékos nevében köszönöm őket. 1. rész: farkas, gyalogkakukk, kisfiú. 2. rész: farkas, kislány, nyuszilány. 3. rész: kacsalány, rózsaszín madár, kacsafiú. Végül egy kód, mellyel bármelyik pályát választhatjátok: nyuszilány, kisfiú, szemüveges szöcske.

STARWING

Az aszteroida pályán repüljetek túl a nagyméretű sziklán, utána várjátok meg a másodikat, amely a jobb oldalon tűnik fel. Lőjétek szét, ekkor egy csiripelést kell hallanotok és megjelenik egy madár. Repüljetek bele a testébe...

RAINBOW BELL ADWENTURES

A pályaválasztó kód RGPKD. Ha pauzáljátok a játékot és beütitek a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A kódot, minden extra a tiétek lesz.

TAZ-MANIA

A kezdőképernyőről a SELECT megnyomásával lépjetek az OPTIONS képernyőre. Itt adjátok be a következő kódot: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, JOBB, BAL. Így megkapjátok a pályaválaszás lehetőségét. Ha még tíz folytatási lehetőséget is akartok, ugyanott üssétek be a B, A, Y, A, X, A kódot.

AERO THE ACROBAT

Kilenc folytatási lehetőség szerezhető, ha a kezdőképen (amikor Aero repked) az 1-es irányítóval beírjátok az X, Y, B, A, X, A, B, Y, FEL, JOBB kódot. Ekkor egy hangot kell hallanotok. Miután az összes élet elveszett, 9 újabb lehetőségetek lesz.

ROCK 'N' ROLL RACING

Válasszátok ki a PASSWORD opciót, nyomjatok START-ot és állítsátok be a játékosok számát. Ezután kódszónak 989Y CO2V WS6M-et írjatok be a VETERAN nehézségi fokhoz. A WARRIOR fokozat kódja J89! CO2V WS6M.

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Játék közben álljatok meg a párduccal és nyomjátok meg a B gombot a 2-es irányítón. Ezután a 2-es joy Y gombjával láthatatlanná tudtok válni, R-rel lassító módba kerültök.

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Az OPTIONS képernyőn tegyétek a kurzort az EXIT-re. A 2-es irányítón nyomjátok be egyszerre az L-t és a START-ot, utána a START-ot az 1-esen. Egy új képernyő jelenik meg, ahol pályát tudtok választani.

X-KALIBER 2097

A kezdőképen az 1-es irányítóval adjátok be a JOBB, JOBB, BAL, BAL, FEL, LE, BAL, LE, LE, LE kódot - ekkor a zene újra kezdődik. Most nyomjátok meg az Y gombot. Menjetek a NEW GAME opcióra és nyomjatok ismét Y-t. Ekkor megjelenik a pályaválasztás (ha nem akaródzik neki, akkor Y helyett A-t nyomjatok).

STREET RACER

Négy rejtett pályát lehet előhozni ebből a szuper játékból a következő trükkel. Az OPTIONS menüből lépjetek a CUSTOM CUP-ba. Most nyomjatok L, R, L, R, X, Y-t. Ha most végignézitek a pályákat, 4 újat találtok, melyeket ki is lehet rögtön próbálni.

DOUBLE DRAGON V

Ha ki akarjátok próbálni DOMINIQUE-t vagy a SHADOW MASTER-t, a főmenü képernyőjén nyomjatok L, R, FEL, L, L, LE, R, R-t. Ezután már őket is tudjátok választani.

BUBSY 2

Ha a címképernyőn FEL, Y, Y, Y, LE-t nyomtok, az egész játék "fél gravitációban" működik majd. A pályák talaját gumivá tudjátok változtatni a B, A, B, Y kóddal. Maximum bombátok lesz, ha az X, X, FEL, LE, X kódot használjátok. Végül a 99 "lyuk" megszerzéséhez nyomjatok R, FEL, SELECT, SELECT-et.

GAME BOY

MORTAL KOMBAT

Nyerjétek meg a játékot valamelyik harcossal. A megnyerés végén, amikor megjelenik a THE END felirat, nyomjátok az irányítót BALRA/FEL plusz az A és SELECT gombokat addig, amíg a kezdőkép megjelenik. START után GORO-val lehettek!

Martin

NEWCOMER

Üdvözöllek jövevény, készülj a végső kalandra!

Miután rájövünk, hogy szeretett feleségünk egy idegen férfival randevúzgat, elhatározzuk, hogy rögtön és a lehető legalaposabban megtoroljuk ezt a félrelépését. A megtorlás olyannyira jól sikerül, hogy már csak akkor térünk magunkhoz, amikor előre megfontolt és különös kegyetlenséggel végrehajtott kétrendbeli gyilkosság vádjával letartóztatnak. Aztán ismét a totális elborulás következik és mikor felocsúdunk, egy hangulatos, de teljesen ismeretlen helyen találjuk magunkat. A fejünk még eléggé zúg, de most nem érünk rá ezzel foglalkozni, mert egy meglehetősen zilált külsejű alak közelít hozzánk, sőt meg is szólít bennünket. Megtudjuk tőle, hogy egy szigeten vagyunk, ahol még jópár hozzánk hasonló kaliberű fickó tartózkodik. Ez azt jelenti, hogy közönséges fegyencek lettünk, de a szigeten ezt a jóval előkelőbb hangzású JÖVEVÉNY szóval helyettesítik. A fickó még magyaráz valami Ezredesről, aki az egész várost rettegésben





tartja, meg valami Murdock atyáról, aki mint a neve is mutatja, pap, és az ő tiszte a fegyen... pardon, a jövevények fogadása, tehát most nekünk is hozzá kell mennünk. Előtte azonban felöltözünk a pasas (kinek neve Peter Waarden) hozta ruhákba, pontosabban rongyokba, mert az előrelátó yardok a szó szoros értelmében mindent legomboltak rólunk... Feladatunk, hogy megszüntetve a szigeten uralkodó káoszt, összehozzunk egy értelmes emberekből álló csapatot, és leszámoljunk a fent említett Ezredessel és bandájával. Ezt elmondani természetesen lényegesen egyszerűbb, mint megcsinálni, hiszen a játék méreteire mi sem jellemzőbb jobban, mint az, hogy csak 6 lemezre fért rá.



NÉHÁNY TIPP AZ INDULÁSHOZ:

- az ezredes jelvényéhez Mendoch atyánál juthatunk (kövessük a csavargót a játék elején, majd válasszuk az "úgy halottam ..." kezdetű szöveget).
- segítséget kaphatunk ugyanitt a bejáratott őrző szerzetestől 200 creditért (csak úgy adjuk oda, ha ő kéri, különben fújhatjuk a pénzünket).
- az itt található persely kinyitásával ne is próbálkozzunk, mert a szelíd szerzetes szitává (alliterrációnak sem is rossz) lő bennünket.
- az elején felesleges gyógyítani magunkat, hamar rendbejövünk.
- a Jeffrey névre hallgató úriembernél a FEGYVER szót alkalmazzuk, így - természetesen nem ingyen - hozzájuthatunk egy vadászpuskához, nomeg a szükséges lőszerhez, ezen kívül puska szaktudásunkat is hajlandó fejleszteni.
- az AGRO SZEKCIÓban lehet egy kis pénzhez jutni. Ha bemegyünk, barangoljunk egy kicsit a keresztfolyosóban. Valahol kiírja, hogy 1 ÓRA MUNKA. Ezen a ponton haladjunk keresztül, amíg bírunk. Ha ez megvan, akkor álljunk fel a géptől, menjünk tanulni, csajszizni, stb. és kb. 5 perc múlva kezdjük a rohangálást elölről. Erre érdemes 1-2 órát rászánni, mert 5-6000 kredit soha nem jön rosszul.
- a zenedobozos fiúnak említsük meg a RUN DMC-t.





- a vegyesboltban használjuk a SZERETŐ szót, majd a kapott tárgyat adjuk oda a magát SANCHO PANZA-nak képzelő spanyolnak.
- a temetőben van némi pénz meg egy álkulcs, csak keresni kell.

Ennek alapján már el lehet indulni. Ja, és még egy fontos tanács: térképezzetek, sokkal áttekinthetőbb lesz a játék. Kellő számú érdeklődés esetén bővebb ismertetőt/leírást is készítünk a játékról. Írjatok!

K.K. & CO.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NEWCOMER KIADJA: VALHALLA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB





HOMBÁR KOMBAT I

Howdy Zolee! Nnna. Most épp hétfő reggel van, és mivel nincs első órám, bátorkodom neked egy levelet írni. (...) Van egy nagy problémám. Ez a probléma pedig egy szó csupán: ERŐSZAK. Ennek az egy szónak, ennek az érzésnek a hulláma söpört végig ezen a bolygón. Videók, képregények, játékok ezrei táplálják bele a kisebb gyerekekbe (meg talán a nagyobbakba is) az erőszakot, a gyűlöletet. Teszemazt Computer Karácsony: volt ott egy PC CD, amin valamilyen akciójáték ment (egy kommandóosztagról szólt). Teljesen digitalizált az egész, ÉLŐ EMBEREK mozogtak a képen, és neked a rosszakat egy kis pisztolyábrával AGYON KELLETT LŐNÖD. A lelött ember (akár jó, akár gonosz volt) a lövés hatására elterült és MEGHALT, OTTMARADT, mint egy igazi HULLA! (...) Jó, gondolom most jön az, hogy: "Még jó, hogy a gyerek a számítógép előtt éli ki az öldöklésvágyát!". Hallottál te már arról a két kissrácról, akik egy videofilm hatására (amelyben egy vérengző csecsemő ölte meg az embereket) brutális kínzások után megölték egy 4 éves gyereket? Az elkövetők 14 éven aluliak voltak! Vagy láttad a Karate Kid 3-at? A végén látható rúgást még két hónappal utána is láttam az utcán, ahogy az egyik gyerek mutatta a másiknak... Nekem itt van a fejemen a sebhely, ami azt mutatja, hogy a bátyám látta egy filmben a dzsiu-dzsicut! Megmutatta nekem: úgy verte bele az ágytámlába a fejem, ahogy a filmekben szokták. Csak ennyit a számítógép előtt kiélt öldöklésvágyról... (bocs, Zolee, ne érts félre, NEM TÉGED BARMOLAK LE, csak egy kis képet szeretnék arról adni, hogy mihogymerre....) Aláírás: külön kérésre név nélkül."

Kedves Levelezőtársam! Látom tapasztalt rejtjelező vagy, ugyanis csak második olvasásra hámoztam ki leveledből a valódi mondanivalót (először leperzseltem a szőrt a kezemről, mikor gyertya fölé tartottam, hogy a tejjel írt sorok is láthatóvá váljanak. Persze egy csepp tej sem volt a papíron, csak egy jókora libazsír paca. Hosszas kémiai elemzés után rájöttem, hogy ez utóbbi tőlem származott, mivel zsírosdeszkát majszoltam olvasás közben). De végül megfejtettem az üzenetet: ez itten egy elkeseredett öccs sikolya, halálhörgése, segélykiáltása. Kedves Nevenincs! Hiszen téged KIVERNEK! Te a brutalitásnak és az erőszaknak az áldozata vagy, melyeknek "a hulláma söpört végig ezen a bolygón." Újságíró társaimmal (név szerint Fernando Martinez, Wary Zotyesz, Tidzsi Whocares, Ancy Lifestyles közreműködésével) azonnal kommandóakciót szerveztem a kiszabadításodra, de hirtelen valami isteni villám hasított belém. Álljon meg a helybenjárás! Az írásod kinézete és stílusa nagyon ismerős volt. Meg az aláírásod is: külön kérésre név nélkül... Hmmm. Nem telt bele egy fertályóra és rájöttem az igazságra: a bratyód áll a rejtély mögött! Egy éve tőle kaptam egy hasonló hangvételű irományt, amelyben ő is nagyon következetesen a "Make Love Not War" elv mellett teszi le a voksát, még egy Flower Power feliratú hippi jelvényt is mellékelt leveléhez. Mélységesen megvetette azokat a játékokat, amelyek az erőszakot szítják, rosszra csábítják a gyerekeket, stb, stb. Aztán tessék, kiderül, hogy odahaza naponta becsomagolja a kisöcsit és beteszi a csomagmegőrzőbe. Hogy is van ez? Bocs, Nevenincs, "ne érts félre, NEM TÉGED BARMOLAK LE, csak egy kis képet szeretnék arról adni, hogy mihogymerre..." Ja, és mindkettőtöket szeretlek. Yo! Y'know what I'm sayin'?! Peace!

HOMBÁR KOMBAT II

"Hoppá a haverom épp kikapott M. BISON-tól megyek segítek! ÁÁÁÁÁÁÁ én is kikaptam. A b*** most neki áll Mortal Kombat-ozni. Háhá! Most én is megyek........... Háhá! Visszajöttem! Sz**** vertem Sub-Zero-val! Most meg azzal fenyeget, hogy beírja, hogy FORMAT C:!!! ÁÁÁÁÁÁÁ!!! Ez a b*** tényleg beírta!!! Még jó, hogy nem találja az ENTER-t!! (kezdő). Ez mind hülyeség!!! Profik vagyunk!!! Az M. BISON meg sem tud ütni!! Aláírás: Gradvolt Tamás alias THE DEATH"

Na és ehhez mit szóltok? Nevenincs kollega, önnek hogy tetszik? Nem pite mi? Ez a fiúcska csak azért írt, hogy ezt az információtól duzzadó, "intelligenciahányados konvergál a nullához"-történetet megossza velünk. Viszont abban biztos vagyok, hogy ez a gyerkőc, annak ellenére, hogy igen alacsony az élményküszöbje, egy békés kisiskolás, aki valójában az esti mese után már húzza a lóbőrt, csak hétvégén maradhat fenn és nézheti az "Erogén Zónák" vagy a "Bélférgek" című sorozatokat és a család macskájának is csak néhanapján köt csengőt a farkára, nehogy megzizzenjen szegény. Nem vásott gyerek ő, és nem is lesz belőle haramia, csak még nem tudja megkülönböztetni a "tuti"-t a "butit"-tól.

KAPCS. FORD.

"Szasz Zolee! Tegezlek O.K.? Én egy tizenhárom éves kölök vagyok, és a T. Mihány isk.-be járok. Azt mondják ez a legrosszabb isk. a környéken. Van benne valami. BOCS a helyesírásomért, és azért, mert írógéppel írok, de ha kézzel írnék el sem tudnád olvasni. A suliban az egész hét unalmas, és minden hét egyforma. Ráadásul semmilyen szám. gépem nincs, ezért mindig unatkozok... illetve unatkoznék, ha nem lenne az 576. Csakhogy nem tudom meddig bírom még gép (számító) nélkül. Éppen ezért írok neked. Merthogy elhatároztam, hogy összegyűjtök annyi pénzt, hogy vegyek egy 286-ost, és átalakítsam mondjuk egy 386-osra. És tőled szeretném megkérdezni, hogy mit kéne venni hozzá és megérné-e. ADIOS a.i.: Koi Balázs."

Cső Balu! Kösz a lev.-t, max. K.O. volt. Szerintem ne vegyél semmilyen86-ost se, mert dög unalom egész nap csak szám. gépezni. És le merem fogadni, hogy mást se csinálnál egész nap, mint a gép (számító) előtt ülnél és totál eltompítanád az agyad. Helyette van 1-2 5letem, hogy mit tégy: keress új isk.-t, új írógépet (amelyik ism. a hosszú ékezeteket) és haverokat. Lehet, hogy egyikőjüknek lesz egy 286-osa és akkor baráti körben unatkozhattok egész héten, mert max. egérverseny futtatható rajta.

Zolee

CD32

32. oldal



Kissé csalódott voltam, amikor izgatottan betöltve a legfrissebb CD32-es anyagot, a DRAGONSTONE-t, a csodás intro helyett egy nagy semmit (bejelentkezést, karakterválasztást, játékkezdést) kaptam. Aztán később már nem is bántam, hiszen maga a játék sem különbözik szinte semmiben az 500-as változattól, úgyhogy fölösleges nyálcsorgatás lett volna úgyis az egész. Szóval ott álltam egy nyeszlett karddal a kezemben és bőszen suhogtattam...

NA, ÁLLJON MEG A MENET!



■ Ez az öreg hölgy (másodállásban boszorkány) a segítségüket kéri. Ne sokat kéressük magunkat.

A bevezetőből legtöbben azt gondolhatjátok, hogy egy tök zsenge játékról van szó, pedig ez nem így van. Sőt! Régen kalandoztam ilyen jót az elmúlt néhány hónapban. Jobban mondva nemcsak kalandoztam, hanem törtem a fejem, őrülten taktikáztam és mentettem az irhámat. Ugyanis a játék nagy része akciókból, harcokból áll, megtűzdelve jópár logikát, megfigyelőkészséget és jó tájékozódó képességet igénylő feladvánnyal. Hősünk egy misztikus módon életre keltett kísértet, aki egy vakító villanás kíséretében jelenik meg egy tisztáson. Küldetése egy



■ Az a kis füles manó elszaladt, amikor egyet suhintottunk felé a kardunkkal és elhívta még két haverját.

bizonyos Agon nevű gonosz elpusztítása, aki orkjaival, goblinjaival és egyéb földöntúli teremtményeivel tizedeli a békés lakosságot. E misszió végrehajtásáig 7 szinten számtalan helyszínt (erdőségeket, falvakat, földalatti járatokat, sárkánybarlangokat) kell bebarandolnia, mindenhol az életével játszva. Akikkel összeakadunk, nem feltétlenül a vesztünket akarják, sokan segítséget kérnek vagy adnak. Ez a gyakorlatban jobbára úgy néz ki, hogy ha egy eszméletlen hosszú folyosórendszer végén összeakadunk egy öreg varázslóval, akkor neki pont az a gyógynövény kell, amit a bejáratnál hanyagul félredobtunk. Jótanács: mindent tartsunk meg, minden zugba lessünk be (vizsgálni a piros gombbal lehet) és mindenkivel beszélgessünk (már aki hagyja magát).

A NEHEZÍTŐ TÉNYEZŐK



■ Korai lesz még az ágybabújás - ugyanis ez az első helyszín, alighogy elindultunk küldetésünkre.

Amint előre haladunk a játékban, egyre érdekesebb helyszínekre jutunk és egyre nehezebb ellenfelekkel kerülünk szembe. Tényleg igaz: támadóink tanulékonyak, nem tűrik bambán az ütlegeket, inkább elszaladnak és csapatostul jönnek ránk, ha egyedül nem boldogulnak velünk. Aztán itt vannak a barlangrendszer avagy a katakombák védelmi berendezései. Embertpróbálók a folyamatosan lövöldöző tűzköpők vagy a hőkövetős tűzlabdák. Ezeken a helyeken már a reflexek sem segítenek, hanem előtte be kell gyűjteni annyi scrollt, amennyit csak tudunk (vagy még annál is többet) és folyamatosan elpuffogtatva a varázserejüket, tudjuk csak átvészelni ezeket az akadályokat. Szólnom kell még a megoldandó talányokról is. Vegyük példának a vörös gömb esetét. Egy ajtó nyitásához kellene, de az istennek nem találjuk sehol. Egy helyen megpillantunk egy nagy sziklatömböt, amit az előzőleg megfelelő összetevőkből kotyvasztott négy-szél-varázslattal (wind scroll) egy mély lyukba taszajtunk. Onnan a föld-erő-varázslattal felemeljük (mint Yoda a Jedi visszatérben), majd tűzzel felhevítjük és a víz-erő-varázslat segítségével lehűtjük: máris kiolvadt belőle és gömbbé szilárdult a magma. Végül, de nem utolsó sorban a dolgunkat nehezítendő a felsőbb szinteken kapcsolókkal is találkozunk. Egy kapcsolás itt, egy híd megjelenik ott. Ismerős séma, de izzasztó, amíg megtaláljuk a falba/bokorba/föld alá rejtett pöcköket.

EGY SZÓ MINT SZÁZ...

Jó játék ez a Dragonstone. Grafikailag ugyan korántsem használja ki a CD32 lehetőségeit, a zenék és a hanghatások sem CD minőségűek, de jól megkomponáltak és életszerűek, a feladatok pedig elég bonyolultak (mondjuk a Heimdall 2-höz képest piték, de nem baj). A bebarangolandó terület kellően nagy, könnyen el lehet tévedni benne, az ellenfelek csak odafigyeléssel győzhetők le, számos gondolkodtató feladat is van a játékban, mindamellett, hogy végül is ez egy akciójáték.



■ Az öreg varázsló nem hídpénzt szed, hanem segítségünkre lesz. Nehogy lekaszaboljuk.

HÓKUSZ POKEUSZ

A DEBUG PARANCS HASZNÁLATA

Valószínűleg nem egy alkalommal ezzel a DOS paranccsal kell majd végrehajtanok a műtéteket, hogy kedvetek szerint tudjatok játszani kedvenc programjaitokkal. A bepötyögése után láthatjátok, hogy a DOS promptja megváltozik. Ilyenkor kell beírni a megadott csalásokat. Mielőtt azonban mélyebben belemásznánk, néhány baráti jótanács :

- Mindig csináljatok egy biztonsági copy-t az átírás előtt álló file-ról, nehogy valami bibiből kifolyólag játszhatatlan legyen az egész játék. Ezt lehetőleg egy .bak kiterjesztésű fileba másoljátok, márcsak azért is, mert ez a security copy-k "hivatalosan" használt kiterjesztése .
- Mindig abban a directoryban kell végrehajtani a parancsot, amelyikben a modifikálandó file található.
- Mindig szóról szóra azt csináljátok, amit megadunk.

A DEBUG parancson belül sok lehetőség áll előttünk, ám mi csak a legfontossabbakat és legalpvetőbbeket mutatjuk be nektek. Ezek a következők:

-NY.MMM: N az editálandó file kiválasztása; Y a file neve [plusz a kiterjesztése]

-L: L a file memóriába töltése, s ha ezt megtettük jöhet a következő lépés, az...

-E: Edit + az új értékek. A file átírása itt töténik meg.

-W: Mentés.

-Q: Kilépés.

Körülbelül így fog kinézni egy "feladatsor" (a példa a HIRED GUNS című játékhoz készült):

Tehát belépünk a játék alkönyvtárába és beírjuk: DEBUG (change prompt), majd üssük be:

-NHGGAME.EXE
-L
-E 9CBE 90 90 90 90
-E A97F 90 90 90 90
-W
-Q

Ezzel a trükkel végtelen munícíónk és legyőzhetetlenségünk lesz.

FIRST SAMURAI

Igaz, hogy régi a játék, de ki tudja... mindig van valaki, aki nem olyan ügyes és még mindig elakad valamelyik pályán. Ha kiváncsiak vagytok a többire is, akkor ezzekkel indítsátok el a játékot:



-SAMVGA1.COM: első pálya
-SAMVGA2.COM: második pálya
-SAMVGA3.COM: harmadik pálya
-SAMVGA4.COM: negyedik pálya

SPACE ACE 2

Régi játék nem vén játék, mondhatják azok, akik még mindig elakadnak valamelyik pályán. Nekik csak ennyit kell beírni: **HURRYDEXTERO.**

RAPTOR

Szeretnétek egy erős fegyvert mindenféle "erőkifejtés" nékül megszerezni? Játék közben nyomjátok be a **BACKSPACE**-t . Csak nem egy Death Ray, amit ott látok? (Remélem tudjátok miről van szó, ugye ?!)

JURASSIC PARK

Először is csináljatok egy biztonsági másolatot a **JP2D.EXE** -ről **(COPY JP2D.EXE JP2D.BAK)**, majd a 3D-s file-t másoljátok át a 2D-be **(COPY JP3D.EXE JP2D.EXE)**. A JP.EXE-vel töltsétek be a játékot és ... MEGLEPETÉS: egyből a földalatti pályákon kezdtek, s a tetejébe az energiátok "csontig" fel van töltve. Hát nem aranyos?

FLASHBACK

Akartok 255 életet a második pályára? Igenlő válasz esetén írjátok be:



DEBUG... (a DATA alkönyvtárban!)
-NLEVEL2.PGE
-L
-E 010A FF
-W
-Q

Ha a harmadikra szeretnétek ugyanennyit, akkor a LEVEL2 helyett LEVEL3-at üssetek be, és így tovább...

U.F.O.

Kapjátok elő a már jól bevált hexadecimális editort. Váltsatok annak a mentésnek az alkönyvtárába, amelyiket változtatni szeretnétek. (Ez GAME_1-től GAME_10-ig terjed). Ezután editáljátok a LIGLOB.DAT file-t és az első sor első négy számpárját írjátok át **FF FF FF 30**-ra. Mostantól nem lesz több gondotok a pénzre.



PRINCE OF PERSIA 2

PRINCE MAKINIT vagy **PRINCE YIPPEEYAHOO**-val indítsatok. Ezekkel aktivizáljátok a következőket:

- **ALT + N:** ugrás a következő szintre
- **SHIFT + T:** plusz egy élet (max. 12 lehet)
- **K :** az összes ellenséget likvidálja a képernyőn
- **SHIFT + R:** annak a szobának a számát láthatjuk, amelyikben éppen tartozkodunk
- **SHIFT + I:** megfordul a kép
- **F1 :** lassítva látjuk a mozgásokat

WOLFENSTEIN 3D

Ez alkalommal a nagy öreghez is sikerült néhány segítséget találnom, melyek főleg azoknak lesznek hasznosak, akiknek nem sikerült a végéig eljutni. Szóval, **WOLF3D-GOOBERS** beírásával kezdjünk (a kötőjel fontos). Mikor bent vagyunk a játékban egyszerre nyomjuk be a **SHIFT, ALT, TAB** és **BACKSPACE** gombokat. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie a képernyőn: "DEBUGGING KEYS NOW AVAIBLE". Siker estén a következő gombkombinációk állnak rendelkezésünkre :



TAB + W: akármelyik szintre ugorhatunk

TAB + E : ugrás a következő szintre

TAB + I : plusz munició, élet és extra 1000 pont

TAB + G : legyőzhetetlenség ki/be

XENON II

Ugye milyen idegesítő, hogy mindig a vége előtt egy kicsivel ölnek meg? Sebaj egy DEBUG paranccsal megoldható az egész:

-NXENON2.EXE
-L
-E 456B C7
-E 456F 27 00 03
-E 5845 B8 00 00
-W
-Q



És készen is vagyunk !

Rácz Gyula

Egy hős lovag vérfagyasztó kalandjai és nőügyei.

KNIGHTS

Vajon miért van az, ha betöltök egy Megatech játékot, addig sosem nyugszom, amíg végig nem játszom? Így volt ez a Cobra Missionnel, és így volt most ez a Knights of Xentarral is. A költői kérdésre azt hiszem egyszerű a válasz: mert semelyik más szerepjátékban vagy RPG-ben nem találhatunk olyan remek japán stílusú grafikákat és annyi humort, amennyi a Megatech játékaiban van. Igaz, az említett humor sajnos csak azok számára érthető, akik jól értik az angol nyelvet, hiszen kizárólag csak a párbeszédekben elhangzó poénokról van szó. Ja, és persze van még egy nem utolsó szempont, amiért sokan rajonganak a Megatech játékokért: nevezetesen, hogy egyikből sem hiányzik a szex.



■ A puhány rablóbandával puszta kézzel bántam el.

AZ ELŐZMÉNYEK

Ezúttal egy hős lovag, Desmond szerepébe bújhatunk, aki ugyan kicsi is, meg büdös is, ám mégis alig tudja levakarni magáról a nőket. A történet elején épp megtérne pihenni egy kis Squalor Hollow nevű városkába, amikor banditák támadják meg, s mindenét elveszik. Hősünk kalandjai során hamarosan kiderül, hogy démonok állnak a gaztett mögött, Desmond tehát segítségül hívja barátait: Phoenixből Rolfot, az izomkolosszus Sárkány Lovagot, és Arcadiából Lunát, a varázslónőt akihez - bár mindig is tagadja - gyengéd szálak fűzik. S hogy miért van hősünk a démonok útjában? És hogy ki valójában Arstein, a titokzatos Sötét Lovag? A történet végére sok más dolog mellett ezekre is fény fog derülni.



■ Arstein mindig előttem járt egy lépéssel. De vajon ki ő valójában?

A JÁTÉKMENET

Kalandjaink során, mint minden szerepjátékban, leginkább hősünk energiájára (HP) kell figyelnünk, amelynek maximális értéke úgy növekszik, minél magasabb szintre jutunk (azaz minél több rosszfiút nyírunk ki), de lehet - méregdrága - italokkal is növelni. Lecsökkent energiánk visszanyerését három féleképpen érhetjük el: italokkal (Item menüpont), varázslattal (ha már velünk van Luna), és alvással. Ez utóbbi a legkifizetődőbb persze, hiszen az alvással Luna varázsereje is feltöltődik, de ezt természetesen csak egy fogadóban tehetjük meg. Lunával egyébként sokkal könnyebb lesz a játék, hiszen onnantól szinte csak az ő varázsereje fog számítani. A másik fontos dolog a pénz (Sovereign), ugyanis az italoktól kezdve a fegyverekig mindenért fizetnünk kell. Pénzt különböző helyeken keresgélve, illetve a kinyírt ellenfeleinktől tudunk szerezni. Mellesleg minden apró zugba, cserépbe, ládába, koporsóba, stb. érdemes benézni, ugyanis nem csak pénzt, hanem energiaitalokat, varázserőitalokat, de néhol még fegyvereket, páncélzatokat is találhatunk.



■ Priscilla törpéit alaposan megruháztam.

Nos nézzük, mit láthatunk még a képernyőn: a nevek melletti menüpontokkal állíthatjuk be, hogy az adott szereplő milyen erővel, milyen technikával, az ellenség melyik pontját támadja. Az alsó menüben az ***Item***-mel a tárgyainkat használhatjuk, a ***Magic***-kel varázsolhatunk (***Earth***-gyógyítás, ***Warp***-utazó varázslat), a ***Status*** az embereink állapotának, vagy a "kincseink" megnézése, az ***Equip***-pel adhatjuk embereinkre a megvásárolt/talált öltözékeket és fegyvereket, a ***File***-lal a load/save opciókhoz kerülünk, végül a ***System***-mel a játékkörnyezet paramétereit állíthatjuk be. Harc közben ez a menü egy kicsit átváltozik, ugyanis Luna támadó varázslatai is itt jelennek meg, valamint a "Run Away" opció is, amellyel elmenekülhetünk, ha vesztésre állunk. A harcokat tehát Luna varázslataitól eltekintve - a Cobra Missionnel ellentétben - nem mi irányítjuk, mi csak stratégiai utasításokat adhatunk.

AZ ÁRUKÍNÁLAT

A fegyverek típusaira most inkább nem térek ki, mivel egyrészt egy rakás van belőlük, másrészt úgyis mindig a drágábbik a jobb, tehát nem fog fejtörést okozni, hogy lecseréljük-e majd a felszerelésünk egy-egy darabját. Arra viszont fegyvervásárlásnál figyeljünk a fegyverek tulajdonságait mutató jobboldali menüben, hogy az a szereplő akinek venni akarjuk, hajlandó-e egyáltalán azt használni, azaz a neve mellett YES áll-e. A régi, elavult fegyvereket pedig mindig adjuk el (Sell), többé már nem lesz rá szükségünk. Akkor nézzük a használati tárgyakat:

Heal Potion - Energiaital: 100 HP.
High Potion - Energiaital: 250 HP.
Angelic Mist - Angyali Köd: 200 HP minden szereplőnek!
Smoke Grenade - Füstbomba: azonnali elmenekülés.
Skunk Oil - Görényolaj: a szabadban távol tartja hőseinktől az útonállókat, ám zárt térben hatástalan.
Magic Wing - Varázsszárny, mely az utolsónak látogatott városba repíti hőseinket.
Magic Nut - Varázsdió: 50 Magic Point.
Magic Potion - Varázsital: 250 Magic Point.
Stamina Drink - Életerőital: emeli egy szereplő max. energiáját.
Speed Drink - Gyorsaságital: egy kiválasztott emberünk fürgeségét növeli.
Power Drink - Erőital: egy szereplő erejét növeli.
Vitamin Mix: Egy adott szereplő intelligenciáját, a varázslatok szembeni ellenállóképességét növeli.



■ Az átkozott Haggis Luna testével csalta magához Desmondot.

EGY KIS SEGÍTSÉG AZ INDULÁSHOZ

Miután az összevert Desmondot egy öregember, Larousse kihalászta egy szennyvízcsatornából, megtudjuk, hogy a rablók elvették legbecsesebb fegyvereit, a Falcon Kardját, és a Genji Páncélját, s már valószínűleg el is adták. Úgy, ahogy vagyunk, ádámkosztümben menjünk a fogadóba, szabadítsuk ki Monát, s verjük össze a bandát. Ezután menjünk a

SZÉP, SZÍNES GRAFIKA, GYÖNYÖRŰ LÁNYOK, PIKÁNS HUMOR. A MEGATECH ISMÉT NAGYOT ALKOTOTT!





város leggazdagabb emberéhez, Don Frumphoz, aki elmondja, hogy a bandafőnököt a várostól nyugatra, egy barlangban találjuk. Végre kapunk tőle fegyvert és ruhát, amit öltsünk magunkra. Menjünk az említett barlangba, ahol kiderül, hogy a bandafőnök csak egy álcaja volt egy démonnak, Byrtnek, aki viszont egyelőre még életben hagy minket. Don Frump házába visszatérve a kapustól értesülünk róla, hogy Frump északra ment Nameless Village-be üzleti útra. Menjünk utána, ám egy völgyben, a Frump féle vámszedőknél Larousse-ba botlunk. Segít nekünk átjutni a Frump féle barrikádon: egy medál megcsókoltatásával megállítja addig az időt, amíg átfutunk. Hamarosan rá kell viszont jönnünk, hogy az ál Larousse-szal és a medállal egy újabb démoni praktikának estünk áldozatul, ugyanis Desmond életereje rohamosan elfogy. A városban keressük meg Don Frumpot, aki egy pincébe hív le minket, mivel azt mondja, ott van a kardunk. Utánamenve viszont Don Frumpból is Byrt bújik elő, s most csak egy idegen hatalom ment minket meg a haláltól. Egy ismerős női hang közli, hogy a kardunkat démonok lopták el, tehát nem lesz olyan egyszerű a feladat...



■ Desmondék még a mennyországba is eljutottak.



■ Sylphie, a tündér Xentar Templomának a kulcsát őrizte.

A FONTOS TÁRGYAK, AZAZ A "KINCSEK"

Mystic Marble (Bűvös Golyó): A Visel barlangját őrző varázslat megtöréséhez kell. Hófehérke, azaz Priscilla igazít minket útba hozzá: Dreadsden külterületén él egy öreg, tőle kell kérnünk.



■ Újdonság a 3D-s nézet, ami viszont egy kissé lelassítja a játékot.

Magic Mirror (Varázs Tükör): Az emberevő Tymm megöléséhez kell. Priscillánál találjuk, aki Visel, a varázsló elpusztítását kéri cserébe.

Desmond (TM) Action Figure: Phoenixben a Desmond Toronyban a ládás rejtvény megfejtéséért kapjuk. Az egyik járókelőnek tudjuk eladni Coventry-ben.

Ivy's Twig: Ezt a borostyán ágat Laroussetól kapjuk, amikor Squalor Hollowból rajta kívül mindenkit elrabolnak.

Entry Card: Belépő az arénába, azaz az annak használt külső temetőbe. Carnage Cornerben vehetjük meg.

Sexy Drawing (Szexis Rajz): Carnage Corners temetőjében egy ládában találhatjuk.

Transsexual Nuts: Ezt a "diót" Carnage Cornersben egy öregtől kaphatjuk a rajzért cserébe. Az ággal együtt az Arcadia völgyét őrző férfi távoltartó varázslatot tévereszthetjük meg vele.

Virgin Medal: Kalist várához az egyik kulcs. Arcadia hercegnőjétől, Dianatól kapjuk a "szolgálatainkért".

Key of Kalist: Az arénában uralkodó démon, Yrnie hagyja maga után. Ez Kalist várához a másik kulcs.

Demonic Key: Kalist várából a kivezető kulcs. A vár bejáratának beomlása után legfelül egy kis szobában találjuk, és ugyanazon a szinten a randa pofánál a falon kell használni.

Tuna Liver Lumps: A macskák eledele, amit a kutyák barlangjából kell megszereznünk, s visszavinnünk Feline



■ A sötétség istenével való találkozásomhoz jól feltankoltam erőitallal.

Farmsra, Parrtesiának. Cserébe kapunk belőle mi is, amivel Moronviában el tudjuk altatni az őrt.

Pearl of Sorrow: A Szomorúság Gyöngye Moronviában Alice-nál van. (Csak akkor adja oda, amikor már elrabolták az egész falut a démonok.) A gyöngy Xentar templomának a kapuját nyitja.

Magic Gems (először az Item-nél mindig használni kell őket):

Magma Gem: tűz varázslat. Dreadsenben az örökké a tűzhelyét bámuló ember adja Lunának.

Snow Gem: hóvihar varázslat. Kalist várában, Haggisnél, a démonnál van.

Lightning Gem: villám varázslat. Nero's Retreatben, a kincseit rejtegető pali egyik (patkányokkal teli) korsójában van. Csak Lunával találhatjuk meg.

Ha az itt leírt dolgok közül valami nem akar összejönni, azaz megtörténni, annak egy oka lehet: valamit még nem csináltunk meg előtte, vagy például valakivel nem beszéltünk, aki tanácsot ad, hogy az adott helyen mit kell csinálni. Ezt elkerülendő azt javaslom mindenkinek, hogy a városokban járva lehetőleg mindenkivel álljunk le egy kicsit csevegni, sose lehet tudni, kitől tudhatunk meg hasznos információkat.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ
KNIGHTS OF XENTAR KIADJA: MEGATECH

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 1MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PC ÉRKEZÉSI

STAR TRAIL

A Realms of Arkania trilógia történetének fonala tovább szövődik, hiszen a Blade of Destiny után megjelent a **US GOLD** gondozásában a ***STAR TRAIL***. A játék helyszíne ismét Arkania, de sokkal több feladattal kell megbírkóznunk és változatosabb ellenfelekkel kell felvennünk a küzdelmet. Ennek megfelelően a készítők lényegesen átgyúrták a harcok le-



folyását: az eddigi szemtől-szemben perspektívát felváltotta az izometrikus látkép, amelyben nemcsak azt a karaktert és ellenfelét látjuk, akit éppen irányítunk, hanem valamennyi résztvevőt. Mindenki adott számú mozgásponttal rendelkezik, azokból kell gazdálkodni, hogy hányat lépünk, milyen támadási módszerrel, kit rohanjunk le. A távlati látképen tökéletesen szemmel követhető a csata állása, könnyebb az átcsoportosítás a partyn belül, egyszerűbb a továbbjutás és ezáltal a karakterek tápolása. A tapasztaltabb játékosok néha már frusztrálóan gyengének érezhetik majd a játékot, de a kezdő J.R.R. Tolkien rajongóknak igazi sikerélményt hozhat a játék.

MENZOBARRANZAN

Szép idők járnak mostanában a szerepjátékok szerelmeseire, ugyanis még egy stílustárs jelent meg nemrégiben az **SSI** házatájáról. A nyelvtörőnek is beillő című ***MENZOBARRANZAN*** a legtipikusabb Forgotten Realms környezetben játszódó RPG. Ott kezdődik, hogy csapatunk egy sikeres hadjárat utáni pihenőjét tölti, amikor vad elfek támadják meg őket és a rajtaütés okozta felfordulást kihasználva néhány tagját elrabolják és a Menzo-izé legrejtettebb földalatti bugyraiba hurcolják őket. Nosza, szabadítsuk ki őket! Innentől a játék inkább a harci képességeinket fogja próbára tenni, mint a gondolkodásunkat serkentené. A már bevált 3D-s nézetet használja a program a megjelenítés-



hez, de ami például a Ravenloftnál még újszerűnek számított, az mostanra kissé régimódinak tűnik. A helyszínváltások a CD-ROM technika ellenére is felettébb akadoznak (bántó kimerevedés), a hanghatások pedig satnyák. Viszont az inventory és a játéktér jól felépített, érthető és funkcióval rendelkező minden eleme.

KLICK&PLAY

Emlékszik még valaki a jó öreg C64-es Shoot'em up Construction Kitre? Tudjátok, amivel két perc alatt lehetett egy idétlen lövöldözős stuffot összebarkácsolni. Na most itt van ennek a kövületnek a '95-ös, PC-re eszkábált változata, a ***KLICK & PLAY***, amelyet az **EUROPRESS** jelentetett meg a napokban. Nem mondom, a Wing Commander 3 korában egy ilyen tingli-tangli játékok készítésére alkalmas játékkészítő kiadásához jó nagy bátorság kell. Azt azonban el kell ismerni, hogy a kreativitást jobban fejleszti, mint a Mortal Kombat 2... A Windows alá installálható program leginkább lövöldözős, platform és fallabda játékok készítésére alkalmas, erre 600 féle háttér, grafikai elem, 500 féle effekt és 4 beépített (de újraszerkeszthető) játék áll rendelkezésünkre. Minden akció/reakció



editálható (kezdve a labda pattogási irányától/sebességétől, az ellenséges űrhajók mozgási rutinjain át a spiteütközések hatásáig). Látszik, hogy óriási munka áll a program elkészítése mögött, de az erősen limitált lehetőségek miatt nem számíthat túlzott sikerre.

PANZER GENERAL

Annál nagyobb sikert érhet el a piacon a **MINDSCAPE/SSI** páros üdvöskéje, a háborús stratégiai játékok családjába tartozó ***PANZER GENERAL***. Bár a stílus ősrégi, számtalan elődje is volt már, precizitásával és korrekt kivitelezésével magasan kiemelkedik közülük. A második világháború 38 csatáját vívhatjuk meg a birodalmiak vagy a szövetségesek oldalán a hatszög-technikát alkalmazó játékban. A '95-ös elvárásoknak megfelelően a játéktér és az ikontábla SVGA-ban jelennek meg, ezáltal az aprólékos felségjelek, jelzések és a szembenállók sematikus képei is szépen kivehetőek. Gyengécskére sikeredtek azonban az átvezetőképek és csa-



tajelenetek digitalizálásai, de szerencsére kikapcsolhatók. A stratégiai mélységszint beállíthatósága lehetővé teszi, hogy akár egy 10 lépéses villámháborút, vagy egy több hónapos (igazából több éves) háborút viseljünk ellenfelünkkel. Minél többet játszunk vele, annál inkább rájövünk, hogy nem az dönti el egy háború végkimenetelét, hogy ki nyert több csatát, hanem az, hogy ki bírja tovább idegekkel az átláthatatlanul összekuszálódott szituációkat.

BC RACERS

Zárórakor érkezett meg a **CORE DESIGN** legújabb őrülete, amely - nem nehéz kitalálni - a manapság tomboló ősember/ősállat mánia jegyében fogant. A ***BC RACERS*** egy igazán ötletes és felettébb mutatósan kivitelezett autószimulátor, melynek helyszíne az őskori Föld, szereplői között pedig felismerhetjük a XX. század legnagyobbjait, például Chuck Rockot és Chuck Juniort, Brick Jaggert és Jimi Handtrixet, de Granite Jackstone sem ismeretlen a hozzáértők számára. A kifacsart nevek mögött kacagtatóan aranyos figurák bújnak meg, a legagyafúrtabb cangákon, a legelborultabb öltözetekben. Természetesen mindegyikük más és más technikával versenyez, ki gyorsabb, ki jobban manőverez, ki pedig eredményesebben tud borsot törni az ellenfelei orra alá. Nyolcféle pályán mérhetjük össze tudásunkat a géppel vagy haverunkkal (akár osztott képernyőn is), minden pályán másféle hátterek suhannak el mellettünk (kőkorszaki-szaki házikók, mammutcsordák, lávafolyamok, kőzuhatagok), a felvehető extrákról nem is szólva (turbófeltöltő, sérülés-eltüntető, stb). Az animációk pedig még a Chuck Rock sorozatban látottaknál is jobban betalálnak. Oltári nagy az anyag, ki ne hagyd!



OLDAL AMIGA

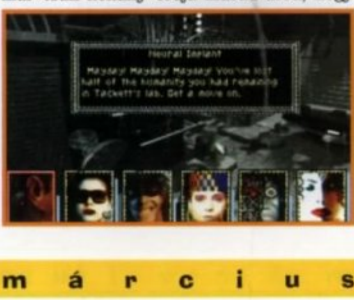
DEATH MASK



Nem kerülhette el a végzetét az Amiga sem, őt is megfertőzte a Doom-vírus. A ***DEATH MASK*** nevű "parazita" az **ALTERNATIVE**-tól azonban csak messziről hasonlít a nagy elődre. 35 pályán keresztül (amik sajnos igencsak "alultervezettek" és gyakorta unalmasan terjedelmesek) kell hajkurásznunk őket és megtalálni a kijáratot, ötféle fegyver segítségével irthatjuk őket (tőr, pisztoly, UZI, gépfegyver és a Schwarzeneggerek számára van egy speciális golyószóró - valószínűleg repülőgépek használhatták egykoron). Új ötlet, hogy egy képernyőn ketten is küzdhetünk - akár egymás ellen is. Ez csak első hallásra pazar dolog, ugyanis az osztott képernyő miatt elég nehéz észrevétlenül megközelítenünk a másikat... Vérben és loccsanó végtagokban nincs hiány, ebben nem marad alul a Doomban látott erőszakkal szemben. Az ellenfelek digitalizáltak, de elég gyenge minőségűek, mozgásuk is felettébb darabos. Azt viszont el kell ismerni, hogy a programozók bebizonyították, hogy az Amiga 500-as is képes gyors és finom 3D-s grafika mozgatására, 1200-ason pedig még nagyobb felbontásban is figyelemre méltó a sebesség.

BLOODNET

A cyberpunk őrület tetőzni látszik így a 90-es évek derekán, amit a számtalan hasonló témájú könyv, film és természetesen játék megjelenése is bizonyít. A **GAMETEK** gondozásában jelent meg a ***BLOODNET*** Amigás változata, amely a stílus hamisítatlan képviselője. A program gépigénye nem csekély: A1200-as, 2 MB memória, merevlemez és Fast Ram kell a felhőtlen élvezethez. Ezért cserébe viszont igazi "cyberérát" kapunk. A Manhattan és a cyberspace közötti egyenesen valahol félúton játszódó anyag szorija szerint egy magányos komputerkalózt megmar egy vámpír és már csak néhány órája marad arra, hogy



valami ellenszert szerezzen a szervezetén villámgyorsan elhatalmasodó kór ellen. Útja során a legfurcsább szerzetekkel találkozik, akik esetenként barátjaként szegődnek, avagy a halálát akarják. A szereplők szép renderelt hátterek előtt mozognak, egymással a legegyszerűbb point-and-click technika segítségével kommunikálnak. Rengeteg cucc vehető fel, a táblázatok áttekinthetőek és minden igényt kielégítenek, izgalmas a játékmenet, egyszóval meleg az anyag!

DRAGONSTONE



A ***DRAGONSTONE***-ról a CD32-es rovatban is olvashattok néhány haszontalan sort, de nem állhattam meg, hogy az Érkezési Oldalra is besuvasszam: ha másért nem, hát a szépsége és hangulata miatt. Ennyi féle ellenféllel, reflexgyakorlattal és megoldandó feladattal már régen találkoztam, mint a **CORE DESIGN** Amiga 500-asra is kiadott szerep/kaland/akciójátékában. Mint az előbbi összetett jelző is mutatja, igen átfogó feladatok várnak ránk a programban. Nem elég, hogy rendíthetetlen harcos módjára kell aprítanunk az ellenfeleket, hanem igen jó érzékkel kell kerülgetnünk a tűzlabdákat vagy lávafolyamokat, nomeg a mágiával is jól kell tudnunk bánni. Ahol látszólag nincs megoldás, ott is van, csak el van rejtve a vaksi szemünk elől: a kellő figyelmesség és körültekintő szemlélődés az egyik alapmotívuma a játéknak. Ha nem vesszük észre a falon lévő apró kapcsolót, akkor az idők végezetéig keringhetünk a folyosókon anélkül, hogy egy tapodtat is továbblépnénk. Ebből is látható, hogy a játék kifejezetten nehéz, sőt embertpróbáló, de a változatos hátterek, a jól eltalált hangeffektek mindenért kárpótolnak.

K03 - EUROPEAN CHALLENGE

A ***KICK OFF 3*** már egy jó ideje a piacon van, de a napokban megjelent Amiga 500-asra az ***EUROPEAN CHALLENGE*** című változat is az **ANCO** gondozásában, amelyik a harmadik rész apró-cseprő hibáit hivatott kijavítani. Egyébiránt ez nem sok változtatást jelent, hiszen az alapfelállás maradt a régi: a 3D-s hatás emelésének céljából körülbelül 60 fokos szögből oldalról láthatjuk az akciót, ehhez jön a több mint 2000 (!) fázisból felépülő játékosanimáció, az új típusú "játékosfunkciók", a 128 színű



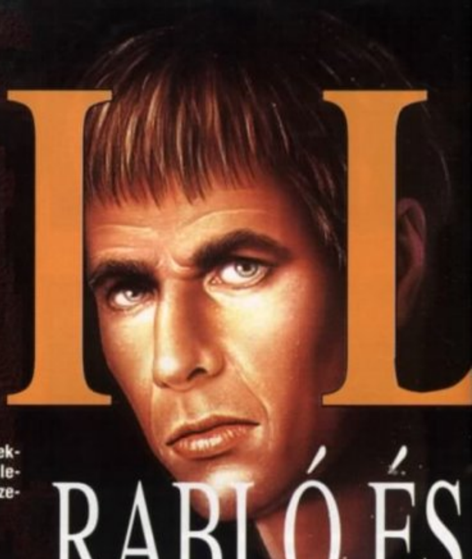
megjelenítés és még sorolhatnám. A mozgáskombinációk valóban lenyűgözőek, az olyan bonyolult mozgások, mint például hátraszaltós rugás, csukafejes vagy vetődő védés 10-12 fázisú animációs sorból tevődnek össze. Külön figyelmet érdemelnek az apró, villanásnyi jelenetek: a kapus tétlenül fordítja a fejét a laszti felé, ha már nem éri el, vagy a csatár méltatlankodása, amikor mellébombáz, stb. Ezzel szemben megmaradt a zavaró scroll-remegés, amely túl sok játékos együttes "szereplésekor" jelentkezik. Viszont megoldották a egy/két gombos joy problémát: egy gombossal is lehet passzolni és cselezni, nemcsak fejetlenül előrelőni a lasztit.

AKIRA

Mit tesz Isten, a minap kezembe nyomta a postás az **ICE** szoftverház (bár inkább "szoftverbarakk") küldeményét. Mivel majd' egy éve nem hallottam felőlük semmit, izgalommal bontottam fel a csomagot, amelyben aztán még nagyobb meglepetés fogadott: az ***AKIRA*** Amiga 500-as változata lapult a csomagban! Néhány perc múlva úgy ültem a széken, mint akit fejbevertek: ez lett a manga rajzfilmek koronázatlan királyából, Tetsuóból? Egy primitíven kivitelezett akció/mászkálós játék, amelyben megjelennnek ugyan a film jelenetei és főbb hősei, de minek? Ki tud ma egy "ugord át a szakadékot és kerüld ki a rosszfiúkat", vagy "ugrálj el a rozzant csontvázak elől"-stílusú játékot komolyan venni, főleg akkor, amikor az alapjául szolgáló film sokkal komolyabb adaptációt érdemelt volna. Ahhoz képest, hogy két teljes évig fejlesztették, nem látszik rajta sok munkának a nyoma. Nemcsak a lepusztult grafika, hanem a zörejszerű hanghatások és kriminális zenék is tovább rontják az összhatást. Nem hogy ne vedd meg, de meg se nézd, ha nem akarsz rosszul lenni. Szégyen, gyalázat!



GUIL



RABLÓ ÉS

Bizonyára sokan vannak, akik jól emlékeznek a jó egy éve megjelent, kifejezetten kellemesnek és szórakoztatónak mondható Innocent until caught-ra. A Psygnosis nem kifejezetten kalandjairól híres, de Jack T. Ladd viszontagságos kalandjai mindenkit (legalábbis minden kalandort) a képernyők elé vonzott. A Guilty előző részében, az IUC-ban Jack súlyos adósságba keveredett, s a mi feladatunk volt előteremteni a pénzt lopva, csalva, miközben bejártuk az alvilágot, s izgalmas szereplőkkel futottunk össze. Jack mit sem változott az előző rész óta: megmaradt ugyanannak a "törvénytisztelő" polgárnak, s már az introban is szépen jelentkezik be: épp egy pénzszállítót akar egy tehén(!) segítségével kirabolni, amikor egy sötét árnyék tornyosul felé... a galaktikus őrjárat páncélozott űrhajójának árnyéka. Menekvés nincs, s hogy a tehénnel mi lesz, arról sem szól a fáma, de Jack felkerül a hajóra, s amikor lekerül a rendőr fejéről a sisak, Jack szeme majd kiesik a helyéről: elfogója ugyanis egy NŐ! Igen, egy rendőrnő, amit Jack sehogy sem tud elfogadni, de kénytelen - hiába, a fegyver nagy úr! Az intro után egy pillanatra nagy dilemma elé állít a program: Ysanne-el vagy Jackkel kívánunk-e játszani.



Jack T. Ladd ismét rossz lóra tett... bocsánat: rossz tehénre.

ÚJDONSÁG A INNOCENTHEZ KÉPEST? SEMMI.

Gyakorlatilag minden maradt a régi. Mindenféle gépen elfut, csak VGA-s legyen. A grafika stílusát tekintve a Beneath the steel sky-ra üt leginkább. Hangkártyák terén is kiterejedt az ismeretsége, minden igényt kielégít. Az irányítás szintén a régi hat szemléletes vezérlőikon, egy hatalmas tárgyablak, melyben továbbra is káosz uralkodik sok tárgy esetén, s egy kis térkép az aktuális helyszínről (a labirintusban jól jön). A játék sztorija lineáris, ha elvégeztük dolgunkat az egyik bolygón, megyünk a következőre. Meghalni, elrontani nemigen lehet. A beszélgetésekre ez szintén igaz, előbb-utóbb biztos a helyes válaszokat mondjuk, a felesleges sallangok eltűnnek, ha "kibeszéltük" őket. A játékból egyébként van lemezes és CD-s verzió is. A lemezes huszonegynéhány mega, de az átvezetők állóképek, a CD-s természetesen jóval hoszabb, s átvezető filmekben gyönyörködhetünk. No, akkor lássuk a leírást, pontosabban a leírásokat mindkét szereplőre. Hölgyeké az elsőbbség...

YSANNE ANDROPATH

Épp indulnánk az Alkaseltz börtönbolygóra foglyunkkal, amikor az vigyorogva beállít,



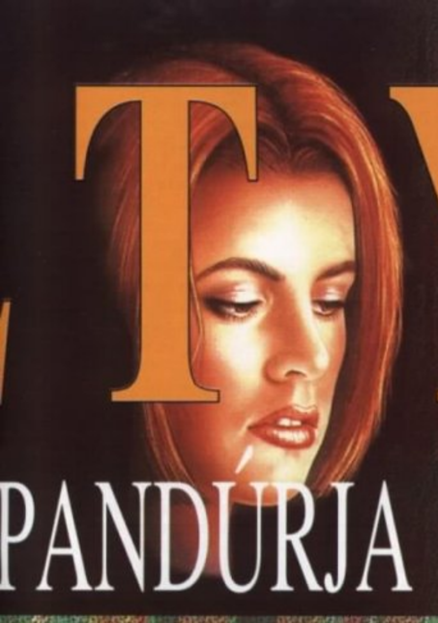
Kellemetlen. Ráadásul egy nő az, aki elfog... megalázó.

hogy tönkretette a hyperűrugrót... marad a mezei utazás, de Booba, a fedélzeti komputer közli, hogy alig van üzemanyagunk. Tehát kapcsoljuk be a konzolt (a műszertalon), válasszuk ki az egyetlen bolygót, s kattintsunk a "Land" gombra. Mielőtt lemásznánk a bolygó felszínére, gyűjtsük be az űrhajón a kajásdobozt és az elsősegélyládát, s szedjük ki tartalmukat. Beszéljünk Boobával, aki hozzánkvág egy diagnosztizálót, ami még hasznos lesz a későbbiekben.

Lenn a bolygón keressük meg a félig szétlőtt komputerszobát, s az első drive-ból szedjük ki a lemezt. Dugjuk a Boobától kapott diagnosztizálót a konzolra, mire megtudjuk, hogy hibás a második számítógép. Szedjük ki az első számítógépből az áramkört, s tegyük át a másodikba, majd helyezzük be az imént szerzett lemezt szintén a második komputerbe. Irány a liftes szoba, s kérjük meg Jacket, hogy menjen le a lifttel. Amíg Jack lent van vágjuk le a kötelet a liftről a kés segítségével, s tegyük el. Hívjuk vissza a liftet, majd ereszkedjünk mi alá. Először nézzünk el jobbra, s szerezzünk be csákányt, s kössük rá a kötelet. Most moccanjunk balra, s az imént készített szerelésünket dobjuk a szakadék feletti kőre, s lendüljünk át a szakadékon. Irány a barlang mélye, ahol egy hullára lelünk, akinél - miután nagyítóval jobban átvizsgáltuk - egy biztonsági kártyára lelünk. Gyerünk vissza a komputerszobába, s helyezzük be a nyílásba a kártyát, majd kapcsoljuk be a komputert. Műveletünknek köszönhetően a gép felmásolja a bázis naplóját a lemezre, melyet szedjünk ki, s vigyük el Boobához. Tegyük bele, mire Booba idegen lények inváziójáról csacsog össze valamit, amit az imént bejárt bázis halott kapitánya írt be a gépbe. Ezt a bázist szintén az idegenek semmisítették meg, akik valószínűleg egy másik dimenzióból jönnek át egy kapun keresztül. Beszélgessünk el Boobával a dolgokról, mire ő közli, hogy idegen jeleket fog két közeli bolygóról, melyeken valószínű az idegenek jeleit továbbíthatják. Ha sikerül beazonosítani pontosan merre adják a jeleket, ki-



Na ebből a számítógépből visszük át a vírust Boobara... szegény.



számíthatjuk, hol is van az idegenek központja, ahová az üzenetek mennek. Kapcsoljuk be a konzolt, szálljunk fel (take off) mutassunk a bal felső sarokban megjelent bolygóra, majd kattintsunk a "Land"-re.


E miatt az idétlen Jack miatt kellet ide leruccanni... csak találjon egy kis üzemanyagot.

A szórakozó negyedbe való bejutáshoz hazudjuk a recepciósnak, hogy Tenant (ő itt a főnök) felesége vagyunk. Irány az építmény legteteje, s a vörös ruhás hölgytől kérjünk engedélyt a belépésre. Bent kérjünk Tenant-től engedélyt, hogy játszhassunk a játéktermeiben. Irány a bűnbarlang, s beszélgessünk el az első asztal mellett álló játékossal, s kunyizzunk tőle némi zsetont. Kezdjünk el játszani, s gyűjtsünk be az asztalról két egyforma kártyát, s tegyük el őket. Húzzunk be Tenanthoz, s vágjuk a fejéhez, hogy csalnak a játéktermében. Így sikerül kimozdítani az irodájából, s hamarosan szabadon garázdálkodhatunk. Keressük fel a hotelrészleget, s beszélgessünk el a recepcióssal. Kérdezzük ki, milyen munkákat lehet elvállalni. Amikor az ablakpucolást említi, kérdezzük meg a cég nevét, majd húzzunk fel Tenant repeciósához, s hazudjuk, hogy ettől és ettől a társaságtól vagyunk. Megkapjuk az ablak kulcsát, s beenged Tenant szobájába. Nyissuk ki az ablakot, másszunk fel a tetőre, s az átjátszóról olvassuk le, melyik irányba küldi a jeleket. Irány vissza az űrhajó, konzol be, s már repülünk is a következő bolygóra.

Miután leszálltunk a katonai bolygó kellős közepén, keressük fel a tábort, s vegyük magunkhoz a botot és a zászlót, s egy óvatlan pillanatban emeljük el az ezredes monokliját. Nézzünk el az oázisba, a bottal verjük le a gyümölcsöt, s az injekciós tűvel szívjuk ki a levét. Most irány a bázis, ahol tömjük be a zászlót az olajoshordó nyílásába, majd gyújtsuk meg a monokli segítségével. Ysanne a bázis elé fut, s az ott őrködő katonával együtt hallja a robbanást. A katona rohan megnézni, hogy mi volt az, de a csészéjét otthagyja, amibe egy kis gyümölcslét fecskendezünk, ami kifejezetten álmosítólag hat a katonára. Másszunk be az itt állomásozó tankba, s induljunk meg az ellenség bázisa felé. Miután Jack bekapcsolta a kézi vezérlést, vegyük célba a bázist, s lőjük ki. Kiszálláskor néhány folgoly üdvözöl, de ami a legfontosabb, hogy megvan a második átjátszó. Olvassuk le a koordinátákat, majd irány vissza a hajó, s szálljunk fel. Booba azoban rossz hírekkel fogad egy közeli bolygóval kapcsolatban.


Az asztal mögött Tenant. A hölgyek csak „két másodperces"-ként emlegetik...

Amilyen kevés dolgot kell itt csinálnunk, annál több ideig fog tartani. Az itt lakókat valami kreatúrák tartják rettegésben, s "szülőanyjukat", egy ocsmány szörnyet kell eltenni láb alól. Gyűjtsük be a fegyvert, majd irány a labirintus, ahol segítségünkre lesz a kis térkép, amin jelölve van, hová mentünk be eddig. A lényeg, hogy találjuk meg a szörnyet, s nyírjuk ki a megfelelő helyre lőve. Most már tényleg nincs más dolgunk, mint felmenni az űrhajóra... S konstatálni, hogy Boobát elkapta egy vírus a bázisról hozott lemezről. Booba leblokkolta az egész hajó irányítását, s ennek köszönhetően nem használhatjuk a konzolt. A teendő: irány a légzsilip, nyissuk ki a kezelőpanelt és zárjuk rövidre a villával. Másszunk be, mire Ysanne felveszi szkafanderét és kisétál a űrbe. Keressük meg a kabin feletti panelt, nyissuk ki, s kapcsoljuk ki Boobát. Irány vissza a hajó, szedjük ki a lemezt Boobából, majd kapcsoljuk be a konzolt, s kérjük le a "Coordinates" gombbal a koordinátákát, s írjuk be, majd a "Triangulate" gombbal határozzuk meg azt a helyet, ahová az üzenetek mennek.

Amíg Booba megtisztul a vírustól és újraindítja a rendszerét, a monkok bolygóján állomásozunk. Másszunk el jobbra, s essünk le a lyukon a monk fejére, akit kiütünk, s így Jack a felügyelet nélküli oltárról lakmározhat. A beözönlő monkoknak ez nem tetszik annyira; mindkettőnket börtönbe zárnak. Ugorjunk ki az ablakon, s a partról, ahova kerültünk, menjünk be a második pincehelyiségbe és vegyük magunkhoz az élesztős batyut. A tartalmát öntsük az első szobában lévő viaszos hordóba, mire az szétveti magát az élesztőtől. Az itt álldigáló monk ruhája jó koszos lesz, s elmegy fürdeni. Amíg fürdik, lopjuk el a ruháját és öltsük fel. Tépjük le a virágot, és a szirmait szórjuk el a viaszos hordós szobától egészen a börtönig. Az ideérkező monkok azt hiszik, Jack tépte le a szent virágot, s kimondják rá a halálos ítéletet. Egy nagy terembe főkik egy fényes sugár alá, mely állítólag megsemmisítő... látszólag el is tűnik.


Az idétlen ezredes... a monoklilopás már kissé szakállas - lassan klasszikus - fogás.

Másszunk vissza az űrhajóra, s Booba elvisz minket a Corrupticonra, ahol az idegenek átjönnek a dimenziókapun. Gyűjtsük be a három hosszabítódarabot, s az eltorlaszolt ajtó előtti elektromágnest helyezzük üzembe az imét felszedett és összerakott hosszabító segítségével, mire az magához vonzza a vasdarabokat, s szabad az út. A Corrupticonon más meglepetés is ér: egy fénysugárból előlép Jack, mivel a monkok megsemmisítője valójában teleport. Keressük meg a hajón a túlélőt, aki a Transetron tulajdonosa volt, amíg Jack el nem lopta tőle. Jack összetörte, s most nincs mivel lezárni a dimenziók között menyílt kaput. A fickó odaadja a Transetron darabját, s mi a maradékot az eltorlaszolt szobában találjuk. Rakjuk össze, s dobjuk be a szintén itt található dimenziókapuba...


Íme az egyik átjátszó a szórakoztató negyed toronyházának tetején.

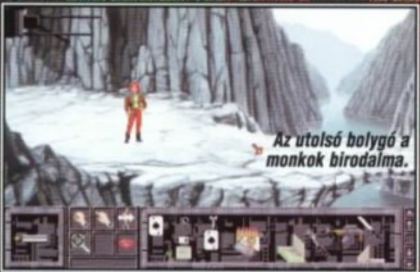

Mintha az Innocent until Caughtban szebben ki lettek volna dolgozva a fejek...

JACK T. LADD

Akkor lássuk a történetet Jack oldaláról is! A helyszínek gyakorlatilag megegyeznek, de a tennivaló merőben más. Első feladatunk a szökés: rontsuk el cellánk lámpakapcsolóját (három kapcsolás), majd szólítsuk le a droidot, hogy javítsa meg, az meg naivan kienged minket, s bemegy szerelni. Kapjuk magunkhoz a tűzoltó készüléket, hűtsük le a fögenerátort, s említsük meg ezt is a droidnak. A droid elhívja Ysanne-t, és mi a pilótafülkéből elemelhetjük a kártyát és a plüssnyuszit. Nézzünk vissza a generátorhoz, aminek nyitva felejtették a fedelét, s mi lenyulhatjuk a hyperűrugrót. Irány a légzsilip, a kártyával nyissuk ki, helyezzük bele a hyperűrugrót, majd eresszük útjára... Ysanne majd megőrül, amikor megtudja - hisz ismerős a történet másik fele!


Nini, a kedvenc plüssnyuszim! De vajon hogy került a kutyus szájába?

Mint tudjátok, leszállunk a legközelebbi bolygón, s a mi feladatunk ott némi benzinhez jutni. Az űrhajón vegyük magunkhoz a kaját, rágjuk meg, s a tölcsért is vegyük magunkhoz. Másszunk ki a bolygóra, vegyük fel a kannát, tömjük be a megrágott kajával a lyukat az oldalán, majd helyezzük bele a tölcsért. Az épületben vegyük magunkhoz a csövet és az indítókulcsot, majd irány vissza a hókotróhoz, helyezzük bele a csövet és tegyük a kannát a végéhez. Üzemanyagunk van, csak épp nem az űrhajóhoz való. Nyissuk ki a hókotró panelját, vegyük ki a csavarhúzót, majd a szétlőtt komputerteremben nyissuk ki vele a bombát, kapcsoljuk ki, s vegyük magunkhoz. Menjünk le a lifttel a kőomláshoz, helyezzük el a bombát, s kapcsoljuk be. Az eredmény: egy újabb járat, melynek végén egy óriásfúró áll. Töltsük bele a benzint, majd indítsuk be a kulccsal. Ugorjunk vissza a hajóra a gázpalackért, s a fúró gázait gyűjtsük be. Jack számára ennyi. Vigyük vissza a palackot, s hamarosan a katonai bolygón találjuk magunkat.


Az utolsó bolygó a monkok birodalma.

A katonák első dolga, hogy lefoglalják a hajónkat, s kiszerelják a központi egységet. Vegyük magunkhoz a földről a csavarkulcsot, majd lazítsuk meg a bázis rácsait. A hajón találunk egy fogast, amit ha egy kicsit meggyűrünk egy remek dróthoz jutunk. Ezzel a dróttal indítsuk be a robogót, s álljunk a rács elé. A táborból csenjük el a sátorzsinórt, menjünk vissza a rácshoz, lazítsuk meg a csavarkulccsal, majd kössük hozzá a kötél egyik felét, a másikat pedig a robogóhoz... A bázisban vegyük magunkhoz a központi egységet, s keressük meg a tankot, mellyel Ysanne kezd el kamikázézni. Kivételesen segítsünk neki, s kapcsoljuk be az ágyút a "Cannon Control Panel"-en, mire ő kilövi az ellenséges bázist, s néhány fogoly kiszabadul. Irány vissza a hajóra, helyezzük a "Navigation Core"-ba a központi egységet.

Következő bolygó a szórakoztató komplexum. Mindenek előtt Boobát győzzük meg, hogy Ysanne-nek szüksége lehet ránk, s engedjen le a hajóról. Ha ez megtörtént, az épületbe való bejutáshoz aprócska trükkre van szükségünk: szökjünk be az egyik vendéggel. Természetesen első utunk a kaszinóba vezet, ahol eljátszuk az űrhajót, ami nem is a miénk... Ráadásul elvisznek egy kis konyhai munkára is. A főzés titka a következő: először a kicsi, majd a nagy lábas tartalmát használjuk, majd végül a fűszereket. Itt az idő, hogy felkeressük a főnököt, aki - mint kiderül - régi barátunk. Először nem megy bele, hogy szabad játékot biztosítson, de ha beküldjük Ruthie-t, az bájaival ráveszi, hogy kedvezzen nekünk egy kicsit. Így sikerül elérnünk, hogy 40 zsetont összeszedve visszakapjuk a hajónkat. A kaszinóban kamatoztassuk zsebmetsző tudományunkat, majd próbáljunk meg háromszor nyerni. Ha sikerül összekaparni a 40 zsetont, vigyük el Tenantnek, aki visszaadja a hajót. Nincs más hátra mint közölni a jó hírt Ysanne-nel, s továbbállni.

Egy kis kitérőnk van egy katonai bolygóra, ahol gyanús szörnyek tojásait kell kihozni egy barlangból. Hogy a barlangba ne támadjanak meg, lopjuk el Narm zokniját, az olyan büdös, hogy nem mernek előjönni. Ja, a kis kutyusnak adjuk a plüssnyuszit, hogy leszálljon a zokniról.

Az ismert vírus ügy miatt kitérünk a monkok bolygójára, ahol a ők lefoglalják a hajót.


A monkok pincéje. Ebbe a hordóba kell önteni az élesztőt.

Beszélgessünk el a monkokkal, Ysanne-nel, majd keressük fel a kajás oltárt, ahol Ysanne már leütötte az őrt, s mi kedvünkre ehetünk... És utána jóllakottan mehetünk a börtönbe. A teendőnk ezután ugyanaz, mint Ysanne-nal, természetesen most Ysanne-t "végzik ki". A Corrupticonon hívjuk Narmot a számítógép segítségével, aki odaadja a Transetron darabját, s a másikat a dimenziókapu előtt találjuk. A teendő innen már ismert...

Koronczai Gáspár



Mindjárt beszabadul Jack, s lefegeli az asztalt... mi meg mehetünk a dutyiba

576 KByte ÉRTÉKELŐ

GUILTY — KIADJA: **PSYGNOSIS**

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■□□□
kihívás	■■■■■□□□□□
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 71%

C64:	LEMEZ	KAZETTA		
AMIGA:	500	1200	CD32	
PC:	RAM: 1MB	HD: 21MB	VIDEO: VGA	CPU: 286
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

WHIZZ

IZOMETRIKUS MEGJELENÍTÉSŰ, KORREKT GRAFIKÁJÚ, VÁLTOZATOS ÖSELEKMÉNYŰ - ÉS ŐRÜLTEN GYERMETEG!

Mostanában feltűnően elharapózott a számítógépes játékokban az erőszak, nem? Fröcsög a vér, ropog a gerinc, robban a fej, és így tovább. Ennek a játékosok idősebb korosztálya örül, viszont a kicsiknek nem marad semmi olyan, amiben ne lenne egy ijesztő jelenet. Nos, ennek most vége, mivel megérkezett a Whizz, amelyben garantáltan nincs semmi durvaság, csak csupa pajkos ellenfél, andalító zene, és legfőképpen egy naaagy, szőrös, dédelgetnivaló, ugráló, pörgő-forgó nyuszi-varázsló. De lássuk csak, tényleg felhőtlen szórakozást nyújt-e eme kellemesnek induló játék.

AZ ALAPÖTLETTEL SEMMI GOND

Whizz éppen léghajójában utazva élvezi a tájat, amikor egy gonosz kinézetű patkány a szakadt lufijából egyetlen lövéssel lyukat üt Whizz hajójába, amely természetesen lezuhan. Whizz feladata tehát nem lesz más, mint megtalálni a hazavezető utat, és ha idejéből telik, jól elnaspángolni rosszakaróját. Az út során nyulunk csak saját ügyességére számíthat, amiből viszont nagyobb mennyiség áll rendelkezésére, tekintve hogy Whizz egy bűvész. Ennek megfelelően varázstárgyakat is kell majd gyűjtenie, melyeket aztán az útjába kerülő nagyobb akadályok leküzdésére használhat fel. A rátámadó barátságtalan, de nem kevésbé aranyos élőlényeket saját tengelye körül villámgyorsan megpördülve teheti hatástalanná. Kínjukban eme lények hasznos tárgyakat hagynak maguk után, legtöbbször gombákat. A piros fejűeket vegyük fel, mert ezek növelik hősünk energiáját (melyet szintén egy gomba jelez a képernyő jobb szélén, míg a túloldalon a pontjaink számát, az összegyűjtött zászlócskákat és életeinket láthatjuk). Ha azonban fekete, pöttyös gomba marad helyükön, azt hagyjuk ott, mert hatására életerőnk erősen megcsappanna. Az energiánk ugyancsak csökken akkor, ha forgunk (ez a támadásunk, emlékeztek?), és... máskor nem. Ugyanis ha egy ellenfélhez hozzáérünk, azonnal meghalunk, azaz eltűnünk saját cilinderünkben. Ez az első ellentmondás a játékban, amely visszavesz az élvezetből. Minek cicázzunk itt mindenféle gombákkal, ha egy rossz lépéstől úgyis azonnal meghalunk? Ez nem látszik olyan nagy dilemmának akkor, ha azt is elmondom, hogy a tűzgomb hosszú megnyomásával ugrani tudunk, ahogy az egy nyúltól elvárható.



A félkarú rabló főnyereménye egy híd.



Tisztára mint Alíz Csodaországban, nem?

MI AKKOR A BIBI?

Ha kifogy az energiánk, egyszerűen ugráljuk át a ránk támadó lényeket, nemde? Nos, ez sajnos nem ilyen egyszerű, és ez a legnagyobb gond az egésszel. Ugyanis szinte lehetetlen megjósolni azt, hogy egy tűzre nyulunk mit fog tenni. Legtöbbször nem azt, amit kellene. Az, hogy ugrás közben feleslegesen forog is (persze fogyasztva az energiát), semmi ahhoz a bosszúsághoz képest, amikor forog, de az istennek nem akar ugrani. Ez főleg akkor kellemetlen, amikor olyan ellenféllel kerülünk szembe, akit csak kikerülni lehet, de kilőni nem. Ha az ügyhöz még azt is hozzávesszük, hogy a gyors ugrásokkal szemben hősünk nyúlhoz méltatlan lassúsággal vánszorog, ráadásul oly szánalmas, rezgésszerű mozgással, hogy az embernek könnybe lábad a szeme, elképzelhető, hogy eme gikszernek mekkora illúzióromboló hatása van.

Mint a leírásból is kiderült, a játék - nehéz kezelhetősége miatt - nem igazán ajánlható a legfiatalabb korosztálynak, bár grafikai és zenei megoldásai alapján egyértelműen nekik volt célozva. Azt viszont végképp nem ajánlom, hogy az idősebb testvér "Na gyere öcsi/hugi, megmutatom, hogy csinálják ezt a nagyok" felkiáltással bemutatót tartson a játékból, mert egyrészt hatalmas leégés lenne a végeredmény, másrészt pedig a kicsik olyan nyelvezetet leshetnének el, amelyben a kaka szó még névelőnek is túl gyengéd lenne. Elhihetitek, tapasztalatból mondom (csak mellettem nem az öcsém, hanem a bátyám jegyzeteli folyamatosan a szófordulatokat).

Ancy



Fogjon már meg valaki, mindjárt leesek...



A Rubik-kocka kirakása szerencsére nem feladat.



Hagyj békén, haver, mert hamar bepörgök!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WHIZZ — KIADJA: **FLAIR**

grafika	8/10
hang/zene	6/10
kezelhetőség	6/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **78%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 2MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Miután kikászálódtunk, guberáljunk össze egy egyenes szeget, s Brandon cipőjét.



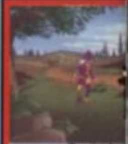
Hogyhogy? Az öreg játékgyár zárva?! Egy kis ügyeskedés a szeggel és máris tárva-nyitva áll!



Otthon, édes otthon! Az ágy alól kaparjuk ki a bohócpálcát, a fiókból pedig a madzagra kötött mogyorót.



Az imént szerzett játékszerre erősítsük a görbe szeget, majd fogjunk ki egy angolnát.



Amikor háttal áll... ai aiba... és elmegy fürden horgunkkal nyissuk ki a f

Egyszer volt, hol nem volt, a mesés Kyrandia legszélén élt egyszer egy gonosz bohóc, Malcolm. Kyrandia lakói meg voltak győződve arról, hogy Malcolm tette el láb alól William királyt, s most jogtalanul bitorolja a trónt, mit sem törődve Kyrandia dolgaival. Brandom, a királyi család leszármazottja felvette az harcot Malcolmmal, és sikeresen kővé változtatta a bohócot, majd elfoglalta a trónt... Ez történt a Kyrandia mesék első részében. A második fejezetben Zanthia, a jólelkű varázslóleány kerekedett fel a Sors Keze ellen, amit sikeresen a másvilágra küldött... Ám a második fejezet záró képsorainak utolsó kockáiban felvillant Malcolm kőszobra, amint egy villám belecsap... s az egyik ujja megmozdul!

Bizony, Malcolm, a gonosz bohóc visszatért, de ez mind semmi! Mi fogunk a bőrébe bújni, s megismerni a történetet Malcolm oldaláról is. Maga a játék sokat változott elődeihez képest: teljes képenyős, renderelt grafika, digitalizált zene, beszélő karakterek, filmmi-



Legyünk jók, majd irány a kastély, ahol váratlan kép fogad: Jean Claude-ék elfoglalták Kyrandiát, s mindenkit egérré változtattak. Kötekedjünk, s reánk is ez a sors vár.



Remélem van nálatok szög a szemétteleprő!?! Nyissuk ki a bilincseket, majd tunkoljuk össze a szezámmagot az angolnával, tegyük az ajtóba, s öntsük le vízzel.



Keressük fel a kalózokat, akik azt ígérik, hogy a hat ékkőért elhagyják Kyrandiát. A pincében lévő szőnyeggel keressük fel Darmékat...



...akik nem hiszik el, hogy mi vagyunk Malcolm, ezért nem segítenek. Zanthia a játékgyárban készített faló segítségével pegazus löttyöt készít...



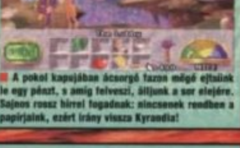
...mely flaskánkba tölte hörpintve lóvá tesz benü mében!



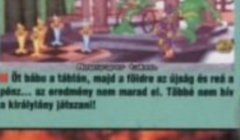
Amikor kifújjuk magunkat, felemelkedik az a kő is, ami alatt lelkünk jobbik fele pihent... S Malcolm nagy dilemma elé áll: jó, rossz vagy egyszerre mindkettő legyen?!

THE LEG
OF
KYRAN

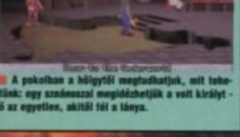




A pokol kapujában ácsorgó fazon mögé ejtsünk le egy pénzt, s amíg felveszi, álljunk a sor elejére. Sajnos rossz hírrel fogadnak: nincsenek rendben a papírjaink, ezért irány vissza Kyrandia!



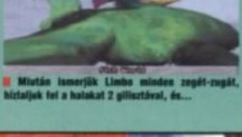
Öt bábu a táblán, majd a földre az újság és reá a pénz... az eredmény nem marad el. Többé nem hív a királylány játszani!



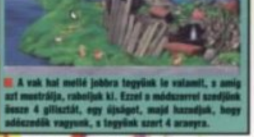
A pokolban a hölgytől megtudhatjuk, mit tehetünk: egy szeánsszal megidézhetjük a volt királyt - ő az egyetlen, akitől fél a lánya.



...irány a csúszda, ami egyenesen a pokol kapujába repít.



Miután ismerjük Limbo minden zegét-zugát, hizlaljuk fel a halakat 2 gilisztával, és...



A vak hal mellé jobbra tegyünk le valamit, s amíg azt mustrálja, raboljuk ki. Ezzel a módszerrel szedjünk össze 4 gilisztát, egy újságot, majd hazudjuk, hogy adószedők vagyunk, s tegyünk szert 4 araeyra.



...a három barlangot. hová... S nem is akárhová



...r az angolnát a kapcs... ...együnk hazudósak, s a ...dót.



■ Mivel hazudós kedvünkben vagyunk, sikeresen tagadjuk kilétünket. Most tekerjük el a hőfokszabályzót, s lopjuk el a ruhát.



■ Az iménti trükkel szerezzünk be még két börszerkót a zuhanyzóból, majd irány a...



■ ...játékgyár! A kapcsolókat állítsuk labdagyártásra (ellenőrzés: a könyvre kattintva), s a két ruhából és cipőből készítsünk 3 labdát.



■ A három labdával zsonglőrködve felvételt nyerhetünk a cirkuszi hajóra.

nőségű intro és közjátékok, természetesen CD-n - ennyit a minőségi jellemzőiről. Kalandjáték minőségében is átment némi változáson: egy-egy nagyobb fejezetet több úton is meg lehet oldani, s ez rendesen megkavarhatja az embert, hisz egy nagy adag tárgy feleslegessé válik, ha a másik utat választjuk. Például Kyrandia szigetéről négy féle módon (legalábbis én ennyit találtam) távozhatunk, s mind a négy merőben más, teljesen új dolgokra kell rájönnünk, más tárgyakat kell használnunk, másokkal kell beszélnünk, sőt más helyszínekre juthatunk be. Éppen ezért több hétbe (hónapba?) telik, míg az ember kiismeri minden csínját-bínját a játéknak, s rájön a legapróbb trükkökre, poénokra. Apropó poénok: a játékban szerezhető pontokat főleg nem a végigjátszáshoz szükséges lépéseinkért kapjuk, hanem az ilyen-olyan csínytevéseinkért. Mi sem jobb példa erre, hogy a megszerezhető 911 pontból alig 600-at gyűjtöttem össze... Az irányítás maradt a régi, új dolog az bohócpálca, amivel nevettetni tudunk, és a műszer, amelylyel a kedves, normális és hazug hangnemek közül válogathatunk.

No de lássuk a leírást, méghozzá nem is akárhogy - nevezhetném egy "képriportnak" Malcolmmal. A riport csak az egyik lehetséges utat taglalja - emellett sok eltérő utat találhattok még, sőt a tárgyak megszerzésére is többféle mód van. Ha esetleg másik utat választottatok, és megakadtatok nyugodtan fogjatok tollat és írjatok!



■ Beszéljünk a cicával, aki Fluffy-hoz, a kutyaellenes forradalom vezetőjéhez küld. Kedves hangnemben kérjük meg a kutyát, hogy vigyen magával.



■ A kutyaerődben kapjuk fel a macsétát, majd járjuk be a dzsungelt, s gyűjtsünk be egy rahedli csontot.



■ Irány az erőd, ahol a csontokat tegyük a földre, mire a kutya elássa őket, s ha szerencsénk van, kiássa a hat ékkövet.



■ Keressük fel Fluffy-t (a partról jobbra), s hazug hangnemben hitessük el, hogy a cicákkal vagyunk a kutyák ellen. Kapunk tőle...



■ ...egy egeret, amivel a kőgolyókat változtassuk szobrokká, s tegyük rájuk az ékköveket (F, S, L, Z, K, P).



...s a megfelelő helyen fel... ...ókat - a szó szoros értel...



■ Keressük meg Fluffy-t, aki most a dagadt macskák ellen küzd. A sajtgépével készítsünk sajtot, sajttal állítsuk vissza a szobrokat, s vegyük el az ékköveket. Fluffy valami dobozt ad, amibe beleszagolva visszajtunk Kyrandiába.



■ Legyen nálunk a halak nyaklánca, amikor az ékköveket JC-nek elvisszük. Felpróbálja és... Hermannal barterezzünk ki hat szézámmagot, s a szemétkupacról vegyünk magunkhoz egy szeget és egy flaskát.



■ Vizzel növesszünk meg öt magot, s dobjuk a tartályba, mire becsődülnek a tehenek. A szöggel szúrjuk ki a tartályt, s töltsük meg a flaskát tejjel.



■ ...irány a városháza, ahol adjuk oda a nagy szobornak a posztert és a szendvicset. A varázskabinnal együtt a vendéglőbe teleportálódunk, ahol a William poszterét a kabinba téve megjelenik William szelleme, s fényt derít az igazságra...



■ A vendéglőst egy darabka sajttal változtassuk vissza emberré, majd a tejet, szezámmagot és egy halat töltsünk a gépbe. Jutalmunk egy szendvics. Ugorjunk haza, kaparjuk ki az ágy alól a posztert, majd...

END

NDIA 3



...harmadik vezet is vala...



■ ...világ végére. Itt mindenki tépje ki a saját haját, verje szét az egerét, mire sikerül az automatából beszerezhető cuccokkal felderíteni...



■ Nem járunk valami nagy szerencsével: Herman elfog már a dokkban, s Brandon és Kallak lefizetik Jean Claude-ot, hogy vigyen a...



■ Jean Claude hajlandó velünk Kyrandiát elfoglalni, ha szerzünk valami varázslatot. A szent egér pont megfelel - egyik kalózon ki is próbálhatjuk.



■ Az oltár helyreállításával a macskák örök kajaforráshoz jutnak, s nem függenek a kutyáktól többé. Emellett egy varázsegér is jutalmunk.

KA-50

HARCI HELIKOPTER SZIMULÁCIÓ

A Perzsa öblön túl, de innen a Távol-keleten, ott, amit Dél-kínai tengernek neveznek a földrajztudók, van egy 400 km-es hajóút, mely helyenként csupán mérföldnyire szűkülő természetes akadály. Sűrű a forgalom, naponta itt olykor kétszáz hajó is fodrozza a hullámzó kékséget. A sekély víz miatt lelassulnak az óriási tankhajók, alig 10-15 csomóra csökkentett sebességgel csordogálnak tova. A monstrumok között "lavírozó" gyufaskatulyányi halászbárkák látszólag nem sok vizet zavarnak. Közepes motorral is duplányi a sebességük, amivel már ügyesen szlalomozhatnak hegynyire nőtt rokonaik között. Egy kenu még a bárka mellett is a semmibe veszik. Éjjel, amikor a partmenti bokrok közül a vízre csusszantják, mint a vadászatra induló krokodil, láthatatlan fatörzsként sodródik kiszemelt áldozata felé. Fedélzetén mindenre elszánt, bádogviskó lakó, mezítlábas indonéziaiak, akik szemében az orruk előtt elúszó hajók mennyei aranylelőhelyek, melyen a várható "termelési" hozam, ami olykor 10.000 dollárnál is több. Taktikájuk kezdetben igen egyszerű volt: felkúsztak a hajó oldalán, majd 10-15 perc alatt végeztek az álmos szolgálattal, az alvó legénységgel, azután kezdődhetett a szabad préda. A gyorsasággal párosult könyörületlen elszántság rendkívül hatékonynak bizonyult, de a legfőbb érték, ami egy ilyen hajó fedélzetén elérhető, a szél, többnyire érintetlen maradt. A machetával "felfegyverzett" XX. századi kalózokat Emilio Chango állította csatasorba. Megszervezte a támadásokat és a rémült kapitányokat már külön kis



Egy kalózfészekkel máris kevesebb

vallató brigáddal vetette kezelésbe. A levágott ujjak helyén perzselő kín és a társakon elkövetett borzalom percek alatt lobbantják hamuvá az ellenállás legkisebb forgácsát is. A kapitányokból kierőszakolt kódok megnyitották az utat a megerősödés felé, majd automatikusan felszabadították a gátlások utolsó szikráit is, mert a támadások száma egyre csak szaporodott. Mostanság helikoptereken, jól védett támaszpontokról indítanak bevetést...

A kockázat és a kár elérte a tűréshatárt, a konszernek felvették a kesztyűt, és megkezdték az ellencsapatok felállítását. Japánban, Kínában, a Fülöp szigeteken, de még Szingapúrban is toborozták a kalandvágyó, kalózverő zsoldosokat. Célponttá Anambas Sziget vált, ahol a kalózok jól védett,



A fegyverzetkiválasztó képernyő

központi bázisa feltételezhető. A zsoldos csapat illetve helikopterpilóták kapitánya vagyunk mi, nekünk kell együttes erővel megszabadítani a Dél-Kínai tengert e fenyegető veszélytől. Ehhez hat helikopter áll a rendelkezésükre, de ebből csak négy a különböző típus: Bell Supercobra AH-1W, Kamov KA-50 Hokum (The WEREWOLF), Westlwnd Army Lynx, MI-8 Hip E.

A JÁTÉK KEZDÉSE

A bejelentkező képernyőn kiválasztható az 1-játékos (Single player) vagy 2-játékos (Two player) mód, illetve a kilépés (Cancel). One Player választása esetén kezdődik a játék, Two Playerre ketten küzdhetnek egymással, de csak ha van modemük, vagy null modem kábelük. A program főmenüje a hajó parancsnoki hídja. Válasszuk a stratégiai térképet (baloldalt), és bökjünk rá, majd a "G" billentyűre billentve, vagy a "Start Game" menüpontra bökve automatikusan generálva a feladatot, a játék elkezdi élni önálló életét. Akit az elé táruló térképen látható táj szépsége megragad, az egér bal illetve jobb szemének nyomkodásával zoomolhat. A térképen életre kelt "C", "W", "L" és "H" betűk aktívan ténykedő helikoptereinket jelölik. Játék közben a fenti betűket a "CTRL" billentyűvel együtt nyomva, a levegőben tartózkodó Cobra, Werewolf (Hokum), Lynx, vagy Hip fedélzetére kerülünk. Az "A" billentyűvel az autopilotot kapcsolgathatjuk ki/be.

HOGYAN REPÜLÜNK?

A parancsnoki hídon bökjünk a jobb oldalon található ajtóra, menjünk ki a folyosóra, majd ott nyissunk be a hozzánk közelebb eső bal oldali ajtón. Egy Cobra helikopter 3D-s képe forog be elénk, ami az első látásra nagyon csocsi, de a 31. alkalommal már unalmas, sőt idegtépően lassú, ráadásul el sem "bökhető". Elsőre ne válogassunk a típusok között, ezért most Accept, majd a fegyverzet felrakásánál OK.

A hajó fedélzetén benne ülünk a helikopterben, előttünk a "realistic cockpit"-nek hirdetett (!) műszerfal. Nyomjuk az "E" billentyűt, beindul a hajtómű (HIFI (!)). Ha megnyomjuk a "V"-t, külső nézetbe kerülünk, és láthatjuk, hogy bár a motor már felpörgött, a rotor még csak a tengeri szelek játékszere (nem igazán forog). "R"-rel ezen is segíthetünk, majd a "8"-assal, vagy a "+"-szal gázt adva, már el is emelkedünk. Óvatos próbálgatások, mit tud a madár: enyhén megnyomva az orrát megindul előre. Húzom visszafelé, a sebesség miután elfogyott, átmegy negatívba, vagyis tudja mi a "curükk". Nagyon pozitív, de a kilátás igen gyenge, ezért a mozgás érzékelése is hagy maga után kívánni valót. Na akkor most lebegtessük meg egy picit: "H" nyomása után már kezd is beállni, csak a szél tereigeti, tologatja egy picit. Jó-jó, akkor most lendüljünk bele! Lebegő üzemmód ki (H), majd nyomom koppanásig előre. Tisztességesen viháncol, nézőpont kérdése, hogy most örülnöm kellene a nagyszerű "realisztikának", vagy bánkódnom a béna irányíthatóság miatt... Én inkább az utóbbi felé hajladozom, mert például a THUNDER HAWK-ban sokkal jobban élveztem a nagyon finom "minden irányban vezethető"-séget, mint itt ezt a féktelen rakoncátlankodást! Bukdácsolásom végre szünőben, enyhén becsűrök, dől is, de mintha fordulni nem akaródzni neki. Erősebben húzom, erre orsózik egyet mint egy repülő, a rotorlapátok pedig vigyorognak hozzá, az egészről tudomást sem vesznek, pedig illene legalább egy picikét tiltakozniuk...
Na egyelőre ennyi elég volt: mehetnékem van már haza, nyomom az "L"-t majd passzívan élvezkedem, még a gép automatikusan leszáll.



A MŰSZERFAL

Fentebb már jeleztem, hogy a "realistic cockpit"-ot egy kicsit túlzónak tartom, és ezt leginkább a MI-8 HIP-nél érzem így. (A valóságban ennél jóval bonyolultabb és főleg SZEBB a vörös, sárga és zöld fényeivel!)

A műszerfalakon található műszerek: wheel brake indicator (kerékfék: a Cobránál hiába nyomod a "W"-t), rotor indicator, HMD failure (HMD meghibásodott), landing



Mélyrepülés Hokum-módra

gear indicator (futó kint/bent <csak a Hokumnál> a "G" működteti), hydraulik failure (hidraulika meghibásodás), low fuel (kevés üzemanyag), engine failure (hajtómű meghibásodás), speed overrun (max. sebesség túllépés), low altitude (alacsony magasság, 100 m alatt repülsz), rotor failure (rotor meghibásodás), rotor stall (rotor leáll), engine indicator (hajtómű be (zöld fény)/ki)), navigation failure (navigációs műszerek kampec), MFD failure (a többfunkciós display hibája), air speed indicator (repülési sebesség, 100 csomó = 114 mph vagy 185 km/h), vertical speed (vario, emelkedik, vagy süllyed), slip indicator ("sodródás", csúszás jelző), heading (repülési irány), fuel gauge (üzemanyag mennyiség: ne legyen piros végkitérésben), radalt (radar magasságmérő: az "S" kapcsolja), takan (a zöld vonal a bázis hajó helyzetét mutatja, a piros az ellentétes irányt), engine temperature (motor hőmérséklet), rotor RPM (rotor fordulatszám), present waypoint (fordulópont), radar detection range (radar hatósugár), message bar (üzenet mező), weapons status (fegyverzet: a "backspace" váltja), forward-looking infra-red (infra "éjjellátó": "I"), MFD=multi-function display (a Cobránál és

HOKUM



A DÉL - KÍNAI PARTVIDÉKEN

a Lynxnél egy-egy, a Hokumnál kettő, a Hipnél nincs. Üzemmódjai: radar képernyő, iránytű, célpont azonosító, fegyverzet kijelző. Üzemmód váltók: ";",'"". A radar hatósugara a "/"-rel váltható 3, 7, 15, 30 vagy 60 km-es léptékben).

A Head-Up Display-en megjelenő adatok (bal felső saroktól):

Autopilot engaged (aktív robot esetén "AUTO" felirat), air speed indicator, heading (iránytű), artifical horizon (műhorizont), next waypoint (következő forduló), altitude (tengerszint feletti magasság), radalt on (tényleges magasság), velocity vector (gyorsaság vektor), gunsight (célkereszt), projected missile impact point (kilőtt rakéta becsapódási pontja), rate of climb (hajtómű teljesítmény), current weapon (tűzkész fegyver), chaff indicator, flares indicator, message bar.

A HAJÓ

Megerősített szabvány szállítóhajó, fedélzetén a négy féle helivel, és az orrban, egy légvédelmi ágyúval. Az ágyúhoz a "CTRL+A"-val jutunk ki. Ha a "T"-t is nyomjuk, automatikus lesz a célkövetés.

A HÍD

The anti-aircraft gun (az előbb volt róla szó), the clock (a játékban eltöltött időt mutatja), disk storage (a játék állásokat lehet kimenteni, vagy betölteni, de egyéb beállítások - például hangeffektek - is itt állíthatók), the shipping forecast (a térség hajóforgalmának előrejelzése, ami alapján a kalózok is dolgoznak...), messages (különböző reflexiók a játék menetével kapcsolatban, új üzenetnél villogó fény jelzi a printeren), the viewer (a helik műszaki adatairól ad felvilágosítást), the lower deck (a hajón található többi helyiség).

A HAJÓ MOZGATÁSA

Erre csak a stratégiai térképen van lehetőségünk, amely alapján a kijelölt navigációs pontokat követve fog manőverezni hajónk. A gördülő menük részeiből ez elég egyértelműen következik, ezért talán erre most nem térnék ki részletesebben. Az ellenfél szemmel tartása is a térképen a legegyszerűbb. Az ellenséges objektumok, helik, fegyverek fekete színűek. A kamerák elhelyezésével "C" mindennek a közelébe kerülhetünk, illetve szemrevételezhetünk.



A faluban még minden csendes

KÜLDETÉSEK

A szimuláció a bázis hajó fedélzetén kezdődik, amely (többnyire) a térkép jobboldali felén látható. A kalózok támaszpontja nincs feltüntetve a térképen, de annyit elárulhatok, hogy valahol az ellenkező oldalon helyezkedik el. A főhadiszállás minden megmozdulásának azt az elhatározott célt kell tükröznie, hogy ennek a bázisnak a felkutatása és elpusztítása a legfőbb feladat. Az ellenség főhadiszállásának felkutatására nem alkalmazható a "kamerás" módszer, így túlságosan is egyszerű lenne a dolgunk. A feladatokat a gép automatikusan generálja, ezért az ellenséges szinterek alaposan eltérő képet mutathatnak. Miután kiválasztottuk a "mission types"-t, és a helikoptereket a missziónkhoz, jelöljük ki a navigációs pontokat a térképen, amelyek alapján végezni fogják felderítő illetve csapásmérő őrjárataikat az önállóan tevékenykedő harci gépeink.



A kilőtt célpontok még órákig füstölögnek

-(— Sz.JVC. —)

B I L L E N T Y Ű Z E T K I O S Z T Á S

A programban előforduló rövidítések:

AAA: Anti-Aircraft Artillery (légvédelmi tüzérség)
AAM: Air-toAir Missile (levegő-levegő rakéta)
AMRAAM: Advenced Medium-Range Air-to-Air Missile
ASI: Air Speed Indicator (sebesség mérő)
ASM: Air-to-Surface Missile (levegő-föld rakéta)
CHF: Chaff (radar csali)
EWD: Electronic Warning Display (elektronikus riasztás megjelenítő)
FLR: Flares (infra csali)
FLIR: Forward-Looking Infra-Red (infra "éjjellátó")
HE: High Explosive (nagy robbanóerejű)
RadAlt: Radar Altitude (a földhöz viszonyított tényleges magasság)
SACLOS: Semi-Automatic Command to Line-Of-Sight
SAM: Surface-to-Air Missile (légvédelmi rakéta)

Billentyűzet:

E: engines on/off (hajtómű be-ki)
R: rotor engage /disengage (rotor "sebességbe" téve)
1-0: rotor collective 10%-100% (végül is a hajtómű teljesítmény)
=: rotor collective +1% (mint fent, csak 1%-onként növelve)
-: rotor collective -1%
<: decrease tail rotor speed (Werewolf: second blade rotation speed (mint a repülőkön a lábkormány, csak itt a farok rotor sebességét változtatjuk)
>: increase tail rotor speed (Werewolf: second blade rotation speed)
W: wheel brakes on/off (kerék fék)
Ctrl+E: eject (katapult -csak a Hokumnál-)
Ctrl+R: jettison stores (leoldás)
A: AutoPilot on/off (robotpilóta)
Y: AutoPilot (level out only)
H: autohover on/off (automatikus lebegés)
L: autoland on/off (aut. leszállító berendezés)
S: radalt on/off (radar magasságmérő)
Backspc: cycle active weapon (fegyverzet váltó)
T: cycle target designation (célpont váltó)
C: chaff (radar csali)
F: flare (infra csapda)
I: FLIR on/off (infra éjjellátó)
N: cycle weapon count
Spacebar: fire active weapon (fegyver élesítő)
[: cycle next waypoint (navigációs pont váltó)
;: cycle MFD1 function (többfunkciós megjelenítő ü.mód váltója)
': cycle MFD2 function (csak a Hokumnál)
****: toggle EHS1 radar range:3, 7, 15, 30 or 60 km (radar hatósugár váltó)
P: pause (szünet)
Q: quiet (toggle egine sound on/off) (hajtóműhang kikapcs.)
X: fast time on/off (időgyorsító)
Ctrl+N: mouse control (aktív egér)
Ctrl+S: switch between simple /complex flight model
Alt+G: toggles gouraud shading on/off (felszín árnyékolás)
Esc: access in-flight options, close option menu, quit options
Ctrl+A: access base ship's anti-aircraft gun (hajó ágyú)
Ctrl+B: access base ship bridge (hajó híd)
Ctrl+C: access active Cobra (aktív Cobrára ugrás)
Ctrl+H: access active Hip
Ctrl+L: access active Lynx
Ctrl+M: access strategic map (taktikai térkiép)
Ctrl+W: access active Werewolf (Hokum)
F1: cocpit on (műszerfal be)
F2: cockpit off (műszerfal ki)
O: outside flypast view (külső nézet)
V: view external (behind helicopter) (hátsó nézet kívülről)
F1: view behind
F2: view ahead
F3: view left
F4: view right
F7&F8: rotate view horizontally (horizontális forgatás külső nézetben)
F9&F10: rotate view vertically (vertikális forgatás külső nézetben)
Page up: zoom in (nagyítás)
Page down: zoom out (kicsinyítés)
J: toggle enemy view on/off (az ellenfél nézőpontja)
K: track missile view on/off (kilőtt rakéta követése)
Kurzornyilak: térkép mozgatása

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KA-50 HOKUM KIADJA: VIRGIN

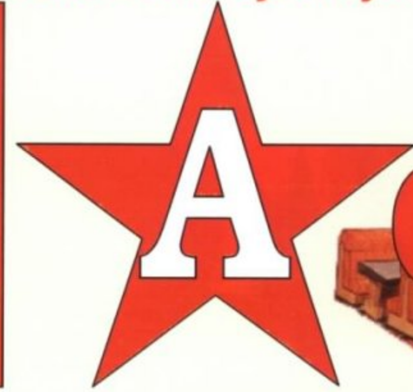
grafika ■■■■■■■□□□
hang/zene ■■■■■■■□□□
kezelhetőség ■■■■■■■■□□
kihívás ■■■■■□□□□□
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **72%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 18MB VIDEO: VGA CPU: 386+ CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A Nippon Safes tolvaj triója ezúttal a kommunizmustól

THE BIG RED AdVENT



Mint tudjuk, Oroszországban gyökeres rendszerváltozás ment végbe. Az emberek immár "fat food" éttermekben étkeznek, a játéktermekben a Lenintendokat nyüstölik, a fiatalok pedig Rolling Soviets koncertekre járnak. Vannak azonban, akiknek ez cseppet sem tetszik, akik visszasírják a régi rendszert. Már kész tervük is van, ám egyvalamivel nem számoltak: egy fura túrista trióval.



DOUG

Douggal Moszkvában találkozunk a Kreml Palotában. Amikor az idegenvezető Rettegett Iván Koronájához ér, természetesen rögtön felötlik benne egy újabb nagy rablás gondolata. A hotelszobából vegyük fel a bőröndünket, a számítógépünket, és a fényképezőgépünket, majd a TV tetején található távkapcsolóval kapcsoljuk be a TV-t. A KGB csatorna Russian Doll Show hirdetését láthatjuk, melyre mint megtudhatjuk, a Pravdában lévő jeggyel lehet nevezni. Ezután tegyük el a TV antennáját. A bőröndünket felvéve s kinyitva, egy vonalzó


Doug turistaként kerül Moszkvába.

és egy walkman kerül elő. Menjünk le a hallba és adjuk le a portásnak a kulcsot. Távozzunk, majd az újságosnál vizsgáljuk meg az újságokat. Amelyiket épp utoljára vizsgáltuk, azt kérhetjük az újságostól. Vegyünk így egy Pravdát, egy Opera enciklopédiát, és egy Capitalt. Mivel a pénzünk erre nem lesz elég, előtte még fosszuk ki az antennával az újságos melletti pénzbedobós mérleget. (Ezt mindig megtehetjük, ha elfogyna a pénzünk.) A Capitalben egy ajándék bélyeget, az Opera Enciklopédiában pedig egy ajándék kazettát találhatunk. A Pravdából vegyük ki a jegyet, és olvassuk el. A nevezéshez három dolgot kell megfejtenünk: mennyi "R" van a Dostoyevsky Kaviár címkéjén, milyen magas a Marx szobor a Vörös Téren Vodkacólás dobozokban mérve, és végül mennyit nyom a Fat Food étteremhálózat Great Bear hamburgere.

Hát akkor irány a Vörös Tér, ahol kérjük meg a borotvapengéért sorbanállók első emberét, hogy vegyen nekünk majd benn egy doboz Dostoyevsky Kaviárt. Egy hiánycikket kér cserébe tőlünk, egy tekercs


A program írói, Alex és Kás mindig meg tudják valamivel szarolni hőseinket.

WC papírt. Menjünk a gyorsbüféhez, onnan pedig hátra, a parkba. Ott cseréljük el a számítógépünket a sráccal a Trotsky Games konzolra, amiből vegyük ki a "Wall Street Fighter IV" kártyát. Ezt vigyük el a pályaudvarra, ahol rakjuk be a pénzváltó automatába, ahol hősünk átprogramozza, s így egy rakás pénzhez jut. A pénzzel menjünk vissza a parkba, s ott a híd jobb oldalán várjunk, míg nem jön a feketéző. Beszéljünk vele, s vegyünk WC papírt. Elég borsos az ára: 100 rubledollar, de a fickó szerint így is jó befektetés volt tőlünk. Beszéljünk ismét a Vörös Téren az öreggel, aki a szerzeményünkért át is adja a kaviárt. Számoljuk meg a címkéjén az "R"-eket - érdekes a végeredmény: nulla.

Kérjük meg a profi fotósnak tűnő japánt, hogy készítsen rólunk és a szoborról egy képet. A fickó azonban mégsem annyira profi, tehát adjuk oda neki a mi gépünket, azzal csak megy valamire. (A rossz képek után adjuk neki újra oda.) Az eredmény: az összes filmünket elbénázza. Menjünk most tovább, hátra a gyorsétteremhez, s vegyünk egy gigantic méretű Great Bear hamburgert, majd egy doboz Vodkacolát. Az étterem mellett álló kocsiban lévő fényképezőgépet vizsgáljuk meg, csórjuk el. Vegyük ki belőle a filmet, s rakjuk be a saját gépünkbe. Menjünk vissza a japánhoz, aki végre elkészíti a képet. A képről hősünk kiszámolja, hogy a szobor kétszerese a testmagasságának, így már csak a vonalzóval le kell mérnünk a Vodkacolás doboz méretét, s ezzel megkapjuk a nevezés második kérdésére a választ.

A harmadik kérdés a legegyszerűbb: csak együk meg a szendvicset, s mérjük meg magunkat a mérlegen. Most menjünk be a szálloda portásához, s kérjünk tőle egy tollat. Töltsük ki vele a nevezésünket, s címezzük meg a borítékunkat. Rakjuk bele a nevezésünket, s ragasszuk rá a bélyeget. A Stúdió előtt dobjuk be a postaládába, s sétáljunk vissza a hotelba, ahol a portásnál egy borítékban már vár is ránk az értesítés. Ezt mutassuk meg a KGB Studió recepciós hölgyének, majd irány a show.





A Showban rablással kapcsolatos kérdéseket tesznek fel Dougnak, ez tehát nem fog neki gondot okozni (a helyes válaszok: 2,3,3.), már csak azért sem, mert a fődíjért szerencséjére (az 1-es borítékban) a Nippon Safesben elkövetett rablásáról kérdezik. Ezzel egy léghajót nyertünk, amivel menjünk vissza a szállodába, ám előtte még vegyük magunkhoz a stúdió reflektorát. Kérjük el a kulcsunkat, vegyük fel a lépcsőnél


A gorillát hamar feldegesítik a politikusok.

a kötél korlátot, s fenn a szobánkban a toaletten keresztül induljunk légi utunkra a múzeumba.

A múzeumban először is a zongorás szobában tegyük be az operakazettánkat a magnónkba, s játsszuk le. Ekkor az kivág egy magas "C"-t, amitől két műtárgy búrája is bereped. Vegyük hát fel ezeket: II. Nicola gyémánt gyűrűjét, és a ZX81-est. A koronás teremben világítsuk meg a reflektorral



menti meg a világot.

'URE

a koronát őrző fotocellákat (a lámpa alján van a kapcsoló), vágjuk ki a búrát a gyémánttal, s máris miénk a korona... Az-az csak lenne, ugyanis egy másik tolvaj a biztonsági kamerák elé lök minket, s elillan a koronával. Sikerül ugyan megszöknünk, ám másnap az összes újság Doug képmásával van tele. Valahogy tehát ki kéne jutnunk Moszkvából.

A McRomanov büfé előtt lopja a napot két gyanús alak, a játék programozói, Alex és Kos. Ők egy küldetéssel bíznak/zsarolnak meg minket: ha megszerezzük a Trotsky Games legújabb fejlesztéseihez a forráskódot, segítenek kijutni a városból. Menjünk a KGB Stúdióba, s a portánál emeljünk el egy papírt a pultról, melyen az általunk keresett hálózat számát olvashatjuk. Menjünk vissza a szállodába, s a távkapcsolóból és a magnóból szereljünk össze egy interface-t, amit csatlakoztassunk a ZX81-eshez. Így már az egészet rákapcsolhatjuk a telefonvonalra, s a papíron lévő számmal lépjünk be a WCNet-be. Ezzel meg is van a kód a kazettán, amit vigyünk el Alexnek és Kosnak, akik egy hamis útlevéllel látnak el minket. Irány a pályaudvar, ahol miután beszéltünk a vámosokkal, útra kelhetünk.



DINO

Dinoval Pesjakovban, egy kikötőben a Fehér-tenger mellett találkozunk ismét. Épp azért üldögél olyan bánatosan, mert eltévedt a városban, s lemaradt a hajójáról, a Potemkin Tankhajóról, ahol hajósinasként tengette életét. Egy részeg meg is szánja, s egy kis ajándékot ad neki: egy zenedobozt. Menjünk be a városba, s először is keressünk egy kis pénzt. Egyelőre 10 rubledollárunk van, ebből vegyünk a boltban egy doboz babot. (Adjuk oda a babot az eladónak, amikor fizetni akarunk.) Ezt együk meg, amitől Dino szokásához híven hirtelen iszonyú jó kondícióban lesz. Ezután 5 rubledollárért nevezzünk be a Cirkuszban a súlyemelő versenyre, ahol immár Dino simán felemel annyit, mint Big Ursus. Ezzel 100 rubledollárt nyertünk, amivel menjünk vissza a boltba, s vegyünk némi gyógyszert, meg egy hordó rumot. Térjünk be Zeldához, a jósnőhöz, s jósoltassunk vele. Amikor Zelda elmegy pihenni, beszéljünk a papagájával, akinek egy kis napraforgómagra fáj a foga. A kocsmában megtudhatjuk, hogy a papagáj valójában Abachové, az öreg tengerimedvéé. (Ő az, aki veri az asztalt.) Vegyük el előle a poharat, s a csapossal töltessük meg vízzel. Rakjunk mellé egy fejfájás elleni pirulát, s az egészet adjuk oda a kikötőben ücsörgő másnapos fickónak. Kérdezzük meg, hogy az övé-e a láda, amin ül, mivel talán van benne napraforgómag. Az övé, ám csak egy hordó rumért hajlandó megválni tőle. Adjuk hát neki oda a hordónkat, majd vegyük fel a ládát, s nyissuk ki. A ládából előkerülő magot vigyük el a papagájnak, aki így hajlandó otthagyni oldalbordáját, s visszatér velünk Abachovhoz. Adjuk hát oda a tengerésznek, aki ezután elmondja, hogy a Potemkin Stokafisburgba tart, ami innen 40 mérföldre fekszik. Más hajó azonban egy hétig nem indul oda. Dino viszont mindenképp vissza akar rá jutni, tehát kérdezzük a csapost, hogyan lehet Stokafisburgba jutni. Az elmondja, hogy az Orient Expresszel, amely nem messze innen, Zerogradban is megáll. Olvassuk el a kifüggesztett itallapot, s kérjük a csapostól a legdrágább bort. Amikor lemegy érte a pincébe, vegyük le a falról a kormánykereket, s távozzunk. Olvassuk el a cirkuszos táblájára kiszögezett hirdetményt, melyben új súlyemelőt keresnek. Beszéljünk a cirkuszossal, s kérjük az állást. Kiderül, hogy a cirkusz szintén Zerogradba készül, ám Zelda fogatának kitörött az egyik kereke. Adjuk oda Zeldának a kormánykereket, amelyet Magh Neth, a fakír kardjával át is alakít az új rendeltetéséhez.


Miss Molotova testőrének jobban a lába elé kellett volna néznie.


A dúsgazdag R.J. egy kis velencei kiruccanásra invitálja Donnát.

Kis csapatunk azonban nem jut messzire, mivel út közben banditák - Groucho és Harpo - támadják meg. Mindenüket elveszik, beleértve a lovakat is. Dinonak tehát ismét gyalog kell folytatnia útját. A sztyeppén egy helyen (ahol megszólal a zene) lefelé fordulva egy erdőbe jutunk. Ott keressük meg a méheket, amiket csalogassunk el a nyalókánkkal. Ezt ismételjük meg még egyszer, így egy farkasodúhoz érünk. Most dobjuk be a lyukba a nyalókát. A méhek utána, s a szerencsétlen farkasok már menekülnek is. A barlangon keresztül Zerogradhoz jutunk. Ott vegyük le a falról a választási posztert, s mutassuk meg a csomagmegőrzőben a gorillának. A politikus ábrázata annyira felidegesíti, hogy hozzánk vág egy banánt. Menjünk vissza a pályaudvarra, s ott együk meg a banánt. A héját Doug természetesen Miss Molotova testőre lába mögé hajítja. Próbáljunk meg beszélni Miss Molotovával, annyiszor, mire a testőr beidegesedik, és felénk indul... vesztére. Törött lábú gorillával immár Miss Molotova nem tud mit kezdeni, tehát jelentkezzünk nála az állásra.


Hát bizony, ezek a kényelmetlen vonatkocsik átkozottul szűkösek.

AZ ORIENT EXPRESSZEN

Donnával először Moszkvában találkozunk, ahol ünnepelt színésznőként vendégszerepel. A színház öltözőjébe egyszercsak betoppan egy dúsgazdag földbirtokos, R.J., aki egy kis velencei utazásra invitálja őt. Donna elfogadja az ajánlatot, tehát másnap vonatra szállnak.

Miután R.J. birtokba vette a "kupét", látogassuk meg az étkezőkocsiba. Ott ismét Alexbe és Kosba futunk, akikkel elbeszélgetve szokásukhoz híven újabb zsaroló ajánlatot tesznek: bizonyos fotókért egy mikrofilmet kérnek, amit egy maffiafőnök feleségétől, Betty Molotovától kell megszereznünk, akit viszont egy hústorony őriz. Ezután keressük fel Dougot a hármas kabinban, s kérjük a segítségét. (A továbbiakban beszélgetve cserélhetünk szerepet.) Szívesen segít, tehát kopogtas-


Donna látványának a tolvaj természetesen nem tud ellen állni.





Harpo és Groucho adományokat gyűjtenek a kommunizmus javára.

sunk be vele a tízes kabinba. A régi ismerős, Dino nyit ajtót, akinek meséljük be, hogy meglepetés-partyt szervezünk Miss Molotovának, ám kéne róla egy fénykép. Dinoval először azonban menjünk el az étkezőbe, s kérjünk a pultostól egy kávét. Odaadva ezt Miss Molotovának (beszéljünk vele) Dino természetesen leönti vele az asszony méregdrága bundáját, aki ezután elmegy lezuhanyozni. Sétáljunk egyet a folyosón s mire visszaérünk, Miss Molotova már nem lesz a kabinban. A fürdőszobában egy gyűrűt találhatunk, a másik szobában pedig egy üveget valami löttyel. Mindkettőt adjuk oda Dougnak, akivel ezután keressük fel az étkezőt. Ő az étkezőben egy újabb ismerőst fedez fel: a tolvajt. Menjünk vissza Donnához, és adjuk oda neki a gyűrűt, meg az üveget, amiről kiderül, hogy altató. Ezután most Douggal kérjünk Donnától szívességet, hogy segítsen visszaszerezni a koronát (Not yet..., By the way...). Ha Donnával kinyitjuk a gyűrűt, benne meg is találjuk a mikrofilmet, amit vigyünk el a zsarolóknak. Ezzel Donna ügye le van zárva, úgyhogy most beszéljünk a tolvajjal. Donnának természetesen a tolvaj sem tud ellenállni, s meghívja a kabinjába pezsgőzni. A tolvaj hamar illuminált állapotba kerül, ekkor tegyünk a poharába az altatóból. Ezután nyugodtan kinyithatjuk a szekrényt, s vizsgáljuk meg a ruháit, mivel az egyik mandzsettájára egy kód van írva. A bőröndjéből egy napszemüveggel lehetünk gazdagabbak, majd vegyük fel a párnát és a lepedőt, s már távozhatunk is. Adjuk át Dougnak a lepedőt és a szemüveget, s mondjuk el neki a látott számot (I've found..., Darling...). Douggal beszéljünk a kalauzzal, akinek egy cigire fáj a foga. Beszéljünk Alexszel és Kossal, akik viszont 100 rubledollárt kérnek egy cigiért. Beszéljünk Donnával, hogy valahogy szerezzen pénzt (Have you...). Ezt könnyen meg is teszi, csak R.J.-hez kell bemenni, aki örömmel ad. Adjuk át a pénzt Dougnak,







A sírásót kínáljuk meg egy kis piával.

s vegyük meg a cigit. Kínáljuk meg vele a kalauzt, akinek viszont öngyújtója sincs. Az étkezőkocsi végében üldögél Maurizio akitől kérjünk öngyújtót. Új szerzeményünkkel térjünk vissza a kalauzhoz, aki a füves cigitől nyomban Szent Péternek képzeli magát, s így már könnyedén elvehetjük a kulcsait. Az étkezőkocsi hátuljánál másszunk ki a tetőre, s menjünk legelőre, az első kocsihoz. Ott lógassuk le a kocsi oldalára a lepedőt, s másszunk le rajta. A kocsi külső ajtaját a kulcscsomóval tudjuk kinyitni, s bent a kis csomagból a tolvaj kódja segítségével meg is szerezzük a koronát.



Az újraélesztett szarka segít a kulcsok megszerzésében.

Sajnos azonban ezúttal sem bitorolhatjuk sokáig, ugyanis a vonat hirtelen fékez, s hamarosan kiderül, hogy ismét összefutottunk Harpoval, és Grouchoval. A legfontosabb számukra R.J. különös, nagyalakú, egymilliót érő doboza, amit egy bizonyos Dr. Viragonak visznek. Ami azonban Doug számára még fontosabb, elrabolják kedvenc barátnőjét, Donnát is.

AZ OROSZ SZTYEPPÉN

Nincs más hátra, meg kell keresnünk Donnát, tehát induljunk. A sztyeppén bolyongva egyszer csak egy leszakadt hídhoz érünk. Próbáljuk meg a vízbe dobni a sziklákat. Ez Dougnak természetesen nem megy, tehát próbáljuk meg Dinoval (először az első követ, stb...) Az így készített átjárón menjünk át Douggal is, s már is egy faluba jutottunk. Rögtön a téren csórjuk el a lámpát. Látogassuk meg Zeldát (idő közben ők is ideértek), aki szerint csak egy főzet segítségével tudunk bejutni Doctor Virago házába, azonban útközben ugyebár mindenét ellopták a rablók. Átad tehát egy listát, amit össze kell szednünk. Az első összetevőt, az emberi csontot a temetőben találhatjuk. Még itt a temetőben vegyük fel Douggal az üveget is, s öntsük bele a lámpából a szeszt. Kínáljuk meg vele a sírásót, és beszélgessünk vele. Egy különös, kísérletezgető alakról tesz említést, minden bizonnyal Dr. Viragoról, aki az erdőben egy villában lakik. Ezután ismét a téren Dinoval szedjük össze a házakról a jégcsapokat és jobbról az ereszcsatornát. Most menjünk a templom előtti kis térre és vegyük le a zsákot a farakásról. Ezután altassuk el a zenedobozzal az itt ücsörgő öreget s vegyük le a szemüvegét. Douggal vegyük fel a követ a torony mellől, majd Dinoval rakjuk az öszes jégcsapot a torony repedéseibe, s másszunk rajta fel. Fenn rakjuk össze a



csatornadarabot és a szemüveget, s az így készült messzelátóval nézzünk körül. Már meg is van Virago házának a helye. Douggal üssünk a kaviccsal a harangra, s az előreppenő denevért Dinoval kapjuk el a zsák segítségével. A következő összetevőt, a napraforgómagot az erdőben találhatjuk, egy odut átvizsgálva. Most keressük meg Virago házát, s tegyük el az utolsó összetevőt, a bal oroszlánszobor fogát. Vigyük el az anyagokat Zeldának, aki el is készíti a főzetet. Menjünk vissza Virago házához, ahol Doug megissza az italt. Denevérként immár nem figyelnek fel ránk az őrök.

Ezután ismét Donnát irányíthatjuk, aki természetesen ki akar jutni Dr. Virago házából. Először is vizsgáljuk meg a szekrény feletti csapóajtót, majd másszunk fel hozzá. A padláson a kacatok közül vegyük fel a kitömött szarkát, a régi lemezt, és a kloroformot. Másszunk vissza a szobába, vegyük fel a parfümös üveget, s töltsük bele a kloroformot. Nyissuk ki a párnát, s vegyünk ki belőle egy tollat. Ezután fújjuk le kloroformmal az ajtó előtti őrt, s már is szabadon mozoghatunk a villában. Az ebédlőből vegyünk magunkhoz egy kis gyümölcsöt az asztalról, valamint tegyük el a cserepes virágot is. Lökjük le a szobrot, s a törmelékből vegyünk magunkhoz egy gipszdarabot. Most látogassuk meg Dr. Virago dolgozószobáját, ahol a naplóját felvéve majd elolvasva megtudhatjuk az újraélesztőszer összetételét (ugyanis ezzel kísérletezik). Az összetevők közül kettő, a toll és a gyümölcs már megvan, csak denevérszárny hiányzik. Vizsgáljuk meg a csontváz szemét, s vegyük ki belőle a kulcsot. Ezzel nyissuk ki az üveges szekrényt, s vegyük ki legfelülről a denevérszárnyat. Most az összes alkotóelemet tegyük bele az asztalon a koponya hamutartóba, vegyük fel az asztalról a töltőtollat, s szívjuk fel vele a szert. Ezt oltsuk be a szarkába, aminek így már csak elektromos áramra van szüksége. Vizsgáljuk meg a régi órát, s vegyük ki az aljából a vasreszeléket. Ezzel rongáljuk meg a



Minden jó, ha a vége jó...

lemezt, amit fenn a padláson így rakjunk be a gramofonba. Ennek az eredménye egy elektromos kisülés lesz, aminek keretezzük be gipsszel a helyét. Tegyük a körbe a madarat, s játszuk le újra a lemezt. Az életre kelt madarat irányítsuk Dr. Virago hálószobájához s kérjük meg, hogy lopja el nekünk a kulcsokat. Most már csak a ház előtti őrtől kell megszabadulni, amihez nyissuk ki a kezdőszobában az ablakot, s hajítsuk ki a cserepet. Immár szabad az út, a kulcsok segítségével tehát távozzunk.

Donna szabadsága azonban nem sokáig tart, mivel egy őrt nem vett észre... Ráadásul a Dokinak elhasználtuk a denevérszárnyát, ami a mostani fő újraélesztési kísérletéhez - aminek az alanya már gondolom mindenki számára világos - nélkülözhetetlen, s ezt pótlandó a környéken repkedő Dougot gyűjtik be. Úgy tűnik tehát hőseink felett összecsaptak a hullámok. Ám természetesen a történet most is Happy Enddel végződik, aminek a poénját inkább nem lövöm le.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

THE BIG RED ADVENTURE — KIADJA: CORE DESIGN

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■□□□□
kihívás	■■■■■□□□□□
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 83%

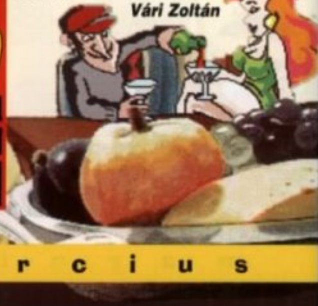
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 60MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB







HIHETETLEN AKCIÓ

AZ 576 KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.



Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"		
DAWN PATROL	6999	[illegible]
DELTA V	6999	[illegible]
DREAMWEB	6999	[illegible]
MASTERS OF MAGIC	5999	4999
NASCAR	6999	4999
NHL HOCKEY	6999	5999
OVERLORD	6999	5999
PRINCE OF PERSIA 2	6999	4999
RISE OF THE ROBOTS	5999	3999
SIM CITY 2000	6999	4999
SPACE FEDERATION	5999	4999
ZEPPELIN	6999	4999
PC CDROM		
ARMORED FIST	7999	4999
BLOODNET	6999	4999
DAWN PATROL	6999	5999
DESERT STRIKE	4999	3999
DREAMWEB	6999	4999
ECSTATICA	8999	6999
ELITE II	6999	3999
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999
LOTUS CHALL.	4999	3999
MICROPROSE GP/GOLF	4999	2999
NOMAD	6999	3999
RETRIBUTION	5999	3999
STARLORD	6999	4999
SUBWAR 2050	7999	5999
SYNDICATE	7999	5999
THE HORDE	6999	4999
TRANSPORT TYCOON	6999	4999
UNDER A KILLING M.	9999	7999
VOYEUR	6999	[illegible]
WOLFPACK	6999	3999
ZEPPELIN	6999	[illegible]
AMIGA 1200		
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999
AMIGA		
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3999
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIGEL MANSEL GP	4499	3999
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999
C64 LEMEZ		
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DEMON BLUE	699	499
DYNASTY WARS	999	599
ELVIRA II	999	720
KIDS PACK (6 játék)	999	[illegible]
LETHAL WEAPON	799	[illegible]
OPERATION HORMUZ	699	[illegible]
POPEYE CO. (3 játék)	999	[illegible]
POSTMAN CO. (3 játék)	999	[illegible]
STEIGAR	699	[illegible]
SUBURBAN COMMAN.	799	[illegible]
TROLLS	899	599
WINTER S. SPORTS	999	599
WRATH OF DEMON	999	799
CD32		
CANNON FODDER	5999	4999
DANGEROUS STREETS	1999	1299
FIELDS OF GLORY	5999	4999
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
STRIKER	4999	3999
SUBWAR 2050	4999	3999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SUPER PUTTY	2999	1999
SURF NINJAS	2999	1299
TOP GEAR 2	4999	3999
TROLLS	1999	1299
SNES NTSC		
CRAZY CHASE	9900	7500
DOUBLE DRAGON V	9900	7900
JURASSIC PARK	9900	7900
PUSH OVER	5500	3700
SNES PAL		
BARKLEY SHUT UP...	8900	6900
BLACK HAWK	7900	6900
FULL THROTTLE	9900	7900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SPACE ACE	5900	3500
SUPER BATTLE TANK 2	6900	4900
TROLLS	7900	5500
TURN AND BURN	9900	7900
VORTEX	9900	7900
WWF RAW	9900	[illegible]
GAME BOY		
CASTELIAN	3900	[illegible]
OUT TO LUNCH	4900	[illegible]
PAPERBOY 2	3900	[illegible]
SPANKY'S QUEST	3900	[illegible]
THE SIMPSONS	3900	[illegible]
WWF RAW	4900	[illegible]
SEGA MEGADRIVE		
BARNEY THE DINO	7900	[illegible]
BUBBLE AND SQUEEK	7900	[illegible]
CHESTER CHEETAH 2	8900	[illegible]
DYNAMITE HEADY	9900	7000
LION KING	9900	8900
MAXIMUM CARNAGE	9900	7900
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NBA JAM	9900	[illegible]
OUTRUNNERS	9900	[illegible]
ROCK AND ROLL RACING	8900	[illegible]
SHAQ FU	8900	7900
SUBTERRANIA	8900	[illegible]

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs

576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

ÉRVÉNYES 1995. ÁPRILIS 10-IG!

Ezen szelvény bemutatója a felsorolt játékokat a fenti akciós árakon vásárolhatja meg.

EGY SZELVÉNY CSAK EGY JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA JOGOSÍT.

576 KByte

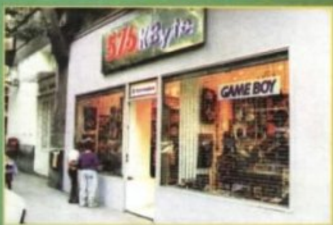
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151



















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL